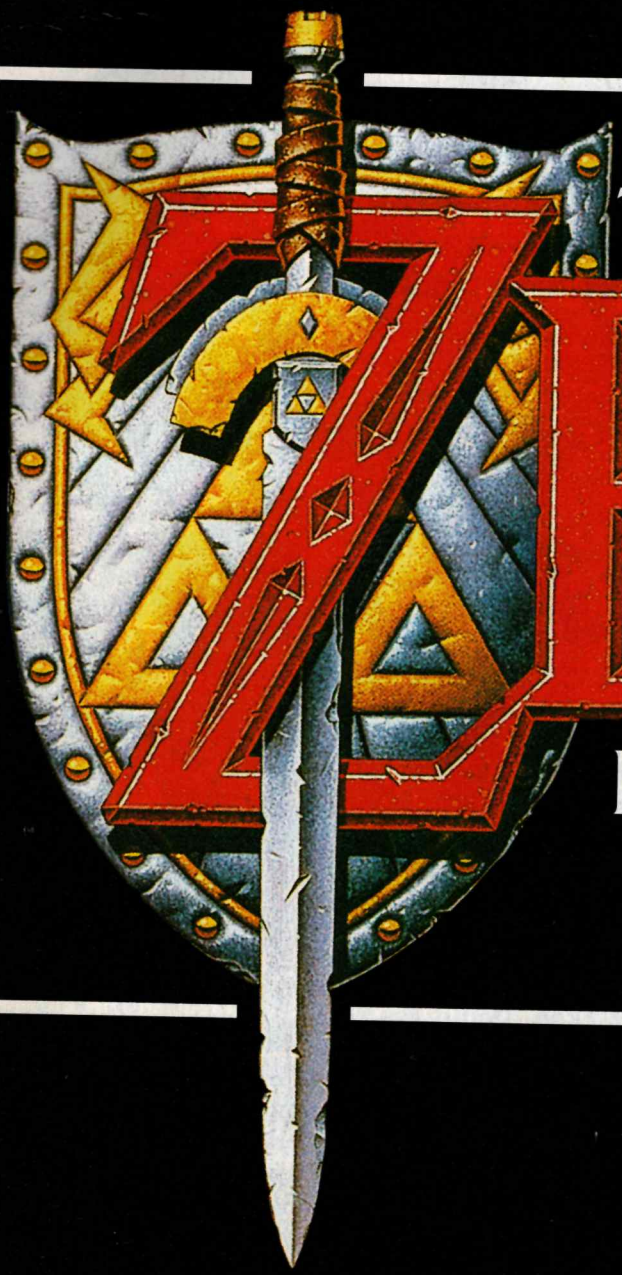
Club Nintendo®

Ausgabe 5/6 - 1993

ÖS 50,- SFR 6,-



THE LEGEND OF ZELDA

LINK'S AWAKENING

Tips & Tricks Special

DOPPELAUSGABE! • DOPPELAUSGABE! • DOPPELAUSGABE

SOMMARIO

Super Nintendo Tips & Tricks

Mario's Top Tips 4
Mortal Kombat 16
Batman Returns 20
Aero the Acrobat 22
Mario is Missing 23
Congo's Caper 28
Daffy Duck 29
Super Mario All Stars 30
Populous 52
Mystic Quest 54
Jurassic Park 55
Pop 'n' Twinbee 58

Game Boy Tips & Tricks

Link's Awakening 12
Nigel Mansell 19
Mortal Kombat 26
Spiderman 43
Mario's Top Tips 44
Battletoads 51
Indiana Jones 56
Speedy Gonzales 57

Großer SUPER MARIO ALL STARS™ Wettbewerb!

Wer erreicht die höchste Punktezahl bei Super Mario All Stars? Jeder sucht sich sein Lieblingsspiel unter den vier möglichen aus und spielt, bis er nicht mehr kann. Schnell ein Foto vom Hi-Score geschossen und mit Namen, Adresse und Alter an uns abschicken. Damit die NES Spieler nicht benachteiligt sind, dürfen auch sie mitmachen. Spielt entweder Super Mario Bros., Super Mario Bros. 2 oder Super Mario Bros. 3 und schickt uns Eure Bilder mit Euren höchsten Punktezahlen. Wir bewerten dann nach Spielen getrennt und auch in 2 Altersgruppen. Als Preise warten Baseball-Kappen, T-Shirts, Mario & Yoshi in Plüsch und Spielkassetten nach Wahl auf Euch!

Also, macht Euch bereit, schnappt die Controller und legt los. Bitte versteht, daß wir Euch ohne ein Bild von der Punktezahl nicht am Wettbewerb teilnehmen lassen können! Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt und erscheinen natürlich auch im nächsten Heft! Einsendeschluß ist der 31.1.1994. Es gilt das Datum des Poststempels.

Hallo Freunde!

Da sind wir wieder. Diesmal ist unser Club Magazin doppelt so dick, wie normalerweise. Aus Zeitgründen mußten wir auf diesen kleinen Trick zurückgreifen und präsentieren Euch nun zum ersten Mal eine Doppelnummer. Schreibt uns Eure Meinung und wenn die Idee Anklang findet, machen wir vielleicht im nächsten Jahr zusätzlich zu den fünf regulären Heften eine dickere Weihnachtsnummer.

In diesem Magazin gibt es jede Menge Tips und Tricks und das für alle drei Systeme. Wir hoffen, daß für jeden von Euch etwas dabei ist. Sollten trotzdem noch Schwierigkeiten auftreten - Ihr wißt ja, die Hotline und der Club stehen Euch mit Rat und Tat zur Seite. Anruf oder Brief genügt!

Diesmal stellen wir Euch das tollste Videospiel aller Zeiten für das Super NES vor - **Super Mario All Stars**. Selbverständlich gibt es zu diesem Hit auch einen Wettbewerb und ein Poster! Na, wie klingt das?

Endlich kommt Link in **"Zelda - Link's Awakening"** auch auf den Game Boy. So ein Spiel hat es für einen Handheld noch nie gegeben, Ihr werdet Augen machen. Das Spiel war eigentlich bereits ein Klassiker, bevor es herausgekommen ist!

Es gibt natürlich noch viele andere Berichte und unsere üblichen Rubriken und Beiträge. Es interessiert Euch doch, wie ein Videospiel entsteht, oder wie die Geschichte von Nintendo aussieht?! Wenn ja, dann lest unsere Artikel zu diesen Themen.

Wir wünschen Euch allen ein schönes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins neue Jahr. Ein braves Christkind und tolle Weihnachtsferien und natürlich jede Menge Geschenke - hoffentlich ist auch etwas von Nintendo dabei!!

SOMMARIO

NES Tips & Tricks

Mario's Top Tips 36

&

Spielerprofile 24
Hitlisten 59
Club Info 60
Graffiti 62

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1993 Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.

Präsident: Super Mario. Verleger: John Fletcher. Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd. Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149; Schweiz: 061/3118836

Alle Spielttiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

MARIO'S TOP TIPS

SUPER GHOULS 'N' GHOSTS

Um in das zweite Optionsmenü zu gelangen, mußt Du im ersten Menü (dort kann man z.B. den Schwierigkeitsgrad auswählen), den Punkt Exit anwählen. Verlasse das Menü, indem Du Start und die linke Taste drückst und dann auf dem ersten Controller Start.

ANOTHER World

Passwörter

Stufe 2	HTDC
Stufe 3	CLLD
Stufe 4	LBKG
Stufe 5	XDDJ
Stufe 6	FXLC
Stufe 7	KRFK
Stufe 8	KLFB
Stufe 9	DDRK
Stufe 10	HRTB
Stufe 11	BRTD
Stufe 12	TFBB
Stufe 13	TXHF

Paßwörter

Tempel - SD1 Labyrinth - MGB Unterwelt - BMH

The Addams Family

Code &1L £ K5 1 Bonusherz, ?1Z1L 2 Bonusherzen, ?&J1H 2 Bonusherzen/ 1Verwandter, V&918 2 Bonusherzen/2 Verwandte, B&J15 3 Bonusherzen/2 Verwandte, B?L £ 15 3 Bonusherzen/3 Verwandte, BL91B 3 Bonusherzen/4 Verwandte

Spanky's Quest

Paßwörter

Level 2 732
Level 3 354
Level 4 116
Level 5 988
Level 6 470

ALIEN 3

Paßwörter

Level 2 -	QUESTION
Level 3 -	MASTERED
Level 4 -	MOTORWAY
Level 5 -	CABINETS
Level 6 -	SQUIRREL
Abspann-	OVERGAME

ROAD RUNNER'S Death Valley Rally

Wer in diesem Spiel die nötige Menge von Leben braucht, um das Spiel zu beenden, der kann jetzt aufatmen. Mit diesem Trick bekommst Du 75 Leben: drücke auf dem Titelbildschirm LINKS, SELECT, RECHTS, Y, und START gleichzeitig, bis der Titel "Zippity Splat" erscheint. Dann drücke X und es kann losgehen.

MARIO'S TOP TIPS

Um ein verstecktes Optionsmenü zu entdecken, mußt Du im ersten Auswahlbildschirm (Start/Continue) folgenden Code eingeben: B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A und START. Im folgenden Menü kannst Du dann die Serie bzw. die Mission auswählen, Sounds und Musikstücke anhören und Dich sogar unsterblich machen!

WING COMMANDER

SUPER MARIO KART

Am Start eines Grand Prix Rennens kannst Du auf dem Figuren-Auswahlbildschirm Knopf Y halten und drücken, dann drücke Knopf A. Deine Spielfigur schrumpft dann ein und kann besser gesteuert werden (natürlich kann sie von den anderen auch leichter zerquetscht werden).

SPINDIZZY Worlds

Gib das Paßwort MIMICHAN ein, um in einen speziellen Testmodus zu gelangen. Nun kannst Du Deinen Startlevel auswählen.

LEMMINGS

Tricky

Level 5	GJWDHMG
Level 10	RFPZFBJ
Level 15	JFLKJPX
Level 20	NNFFQPV
Level 25	SBCMSJS
Level 30	SRWGXZM

DARIUS TWIN

Um 49 Schiffe zu bekommen, drücke Knopf L und R auf dem zweiten Controller, zusammen mit Start und Select auf dem ersten Controller, dann drücke auf dem Control Deck auf RESET und wähle einen der beiden Spieler aus.

MARIO'S TOP TIPS

Kurz nachdem das Spiel in den Läden zu kaufen war, da lief bei mir der Hotline-Telefondraht heiß! So viele von Euch haben sich mit dem letzten Schloß und dem Endgegner abgemüht, daß ich Euch hier eine Komplettlösung der beiden Zonen zeige.

Gegenstände: 250 Goldstücke, Heilring, Elixir, Mondrüstung, Mondschild, Statue. Ziel: Besiege Thor und rette Lakeland!

Dein erstes Ziel im Schloß ist die stille Terrasse. Suche nach dem Fenster und stelle Dich in das Mondlicht. Benütze den Mondstein und er wird zum Mondschwert!

Dann erforsche das Schloß und suche nach der Statue, die Du brauchst, um die Prinzessin aus ihrem Gefängnis zu befreien. Es werden Dir wahrscheinlich zwei Leute hinter einem Schutzschild begegnen, die Dir mehr über die Statue und die Prinzessin erzählen werden.

Mit der Statue in der Hand suchst Du den Raum der Prinzessin. Stelle Dich auf den Crest und benütze die Statue. Du wirst damit das Gefängnis sprengen und Felicia befreit haben. Gehe nach Norden und durch die Türe hinter der Felicia gefangen war. Suche die Mondrüstung in diesem Teil des Schlosses, bevor Du den Raum des Battlers betrittst.

Lasse Dich im Kampf gegen den Battler nicht von den eiförmigen Wächtern ablenken; greife ihn an und schicke ihn ins Nirvana. Nachdem Du ihn besiegt hast, gehe nach Norden und springe am Ende des Piers hinab.

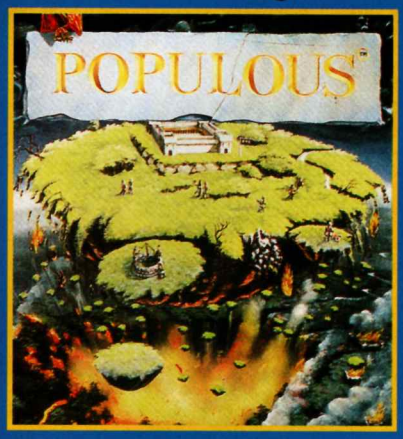
Wenn Du gelandet bist, gehe nach Nordwesten und gehe die Treppe hinunter. Du erreichst das letzte Gebiet des Spiels, ein riesengroßes Untergrundlabyrinth. Hier mußt Du Dich dem Endkampf stellen.

Der Endkampf

Wenn Du den Raum betrittst, wirst Du eine Glaskugel sehen, die Feuerbälle schießt. Springe über die Feuerbälle und triff die Kugel. Wenn Du die Kugel oft genug getroffen hast, explodiert sie und eine Kreatur erscheint und greift Dich an. Die Kreatur sieht schwer aus, ist aber ein Schwächling. Nimm Deinen Heilring und schlage die Kreatur. Sie wird Dich treffen, aber Du kannst schneller sein, sie öfter treffen und ihr mehr Schaden zufügen. Wenn Du sie besiegt hast, fällt sie auf den Boden und die nördliche Wand öffnet sich. Nimm den Ring wieder ab und gehe durch die Wand. Nun erscheinen Thor und Zerah! Du mußt zuerst gegen Zerah kämpfen. Springe über seine Feuerbälle und schlage ihn mit Deinem Schwert. Wenn er besiegt ist, erscheint Thor in der Mitte des Raums und greift Dich an.

Laufe durch die Sterne, die Thor umgeben und stich ihn, bevor die Sterne Dich über den Abgrund schieben. Die Sterne drehen sich im Uhrzeigersinn. Du mußt in die gleiche Richtung laufen, um zu Thor zu gelangen. Wenn Du ihm genug Schaden zugefügt hast, verwandelt sich Thor in einen Falken. Begib Dich in die untere linke Ecke des Raumes und nimm den Heilring. Wenn Thor auf die linke Seite des Bildschirms fliegt, dann springst Du und schlägst ihm die Glaskugel zwischen seinen Krallen entzwei. Das wird Dich sehr viel Energie kosten, aber dank dem Heilring geht es Dir bald wieder besser! Nachdem Du den Falken besiegt hast, wird Thor in den Boden verschwinden. Sprich mit ihm und Du bekommst den Thor- Anhänger. Gehe dann nach Süden, um nochmals die böse Kreatur zu besiegen. Die Kreatur hat zwar inzwischen die Farbe gewechselt, greift Dich aber gleich an, wie vorher. Nimm den Ring und den Lebensball, damit Du geschützt bist. Besiege die Kreatur nochmals und Du hast das Spiel beendet!!!

MARIO'S TOP TIPS



Gehe im Conquest-Modus auf Pause und bewege den Cursor auf die Erdkugel. Drücke dann L, A, R, Y, B, X, A und Select. Lasse R los und drücke Select, dann gib Armageddon und Select ein. Gehe wieder in den Conquest-Modus und Du kannst einen beliebigen Level auswählen.

Jimmy Connors' PRO TENNIS TOUR

"O" ist ein Tennisball.

Nach den Australian Open
BMB* *G*M ***G
*4** *G*M ****
*G** **** *5KO

Nach Mailand
CHCP *G*S TN*G
*DBF *G*S *H*D
*G*K *G*F *M1N

Nach Key Biscane
DRD1 TT*4 TN*S
*2BP TM*S *H*P
*R*K *R*K *C*M

Nach Monte Carlo
FPF* VT*4 *2*9
*2BT *W*4 *T*O
*R*T *O*P *M39

Nach den French Open
GpG4 VT*4 *2TM
VDCT *2*9 *O*5
*R*T *O*P *C4Q

Nach Wimbledon
HT2G WO*9 *2*2
V7CT *7*9 *O*5
*R*T *5*P *5WV

Nach Toronto
JR3Z CBB9 T*V9
BFD3 *7*9 *8*5
*X*Z *8*R *CR*

Nach den US Open
K*5Q XQB9 T*VD
WTD3 *BBD BCB5
*X*Z *8*R *58B

Nach Madrid
LZ52 XWBM BPVD
WOD7 *BBD BCBB
B3*9 *FB1 *CMQ

Nach Tokyo
MW6H ZWBM VXBN
WODH VPVN BHBM
BBBC BFB7 *M2*

Nach den BBSC Masters
N38H F3BZ B4BN
W3FP BWBT BMBX
BHBM BJB* BCN6

The Lost Vikings

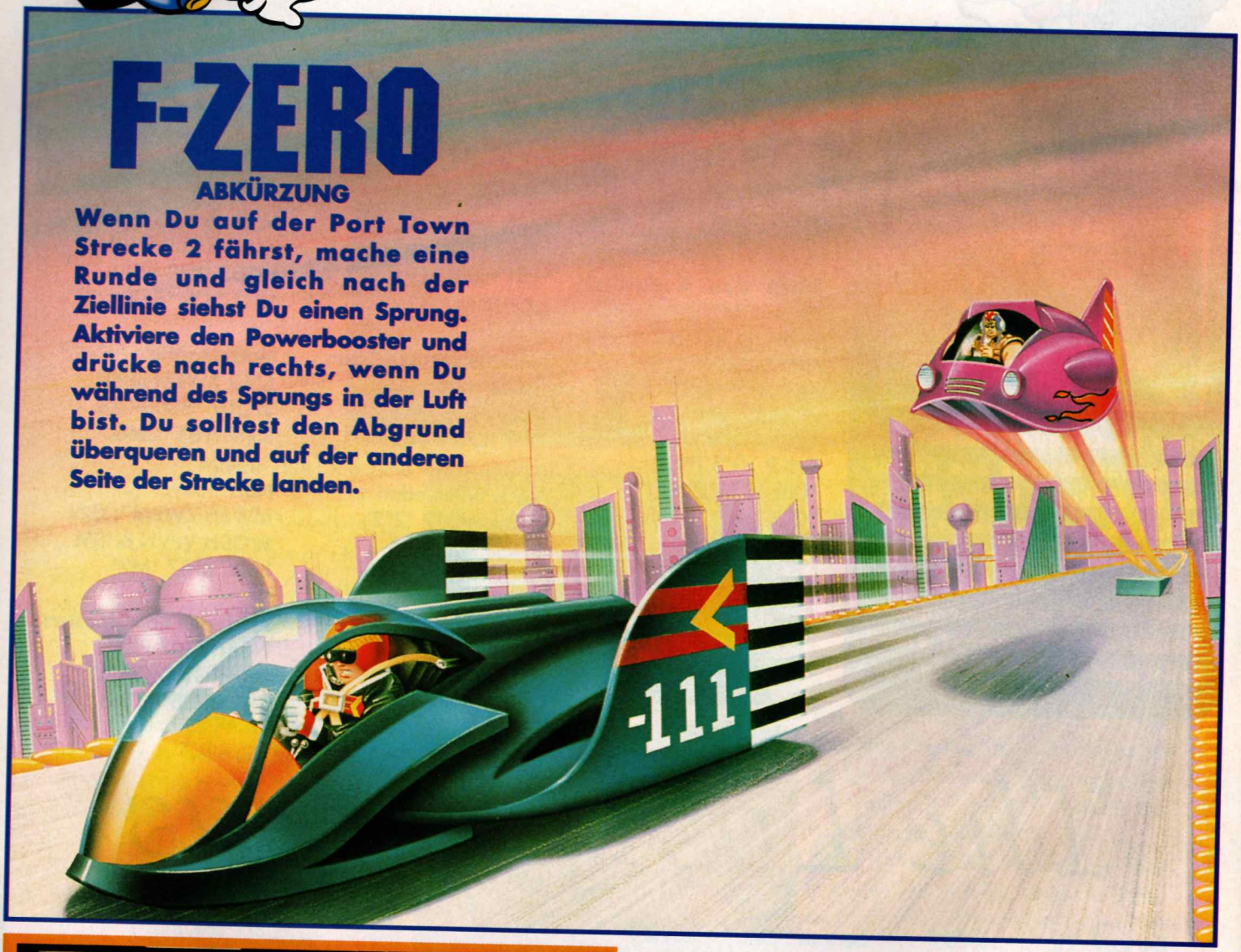
Level 1:	STRT	Level 20:	BTRY
Level 2:	GR8T	Level 21:	JNKR
Level 3:	TLTP	Level 22:	CBLT
Level 4:	GRND	Level 23:	HOPP
Level 5:	LLMO	Level 24:	SMRT
Level 6:	FLOT	Level 25:	V8TR
Level 7:	TRSS	Level 26:	NFL8
Level 8:	PRHS	Level 27:	WKYY
Level 9:	CVRN	Level 28:	CMBO
Level 10:	BBLS	Level 29:	8BLL
Level 11:	VLCN	Level 30:	TRDR
Level 12:	QCKS	Level 31:	FNTM
Level 13:	PHRO	Level 32:	WRLR
Level 14:	C1RO	Level 33:	TRPD
Level 15:	SPKS	Level 34:	TFFF
Level 16:	JMMN	Level 35:	FRGT
Level 17:	TTRS	Level 36:	4RN4
Level 18:	JLLY	Level 37:	MSTR
Level 19:	PLNG		

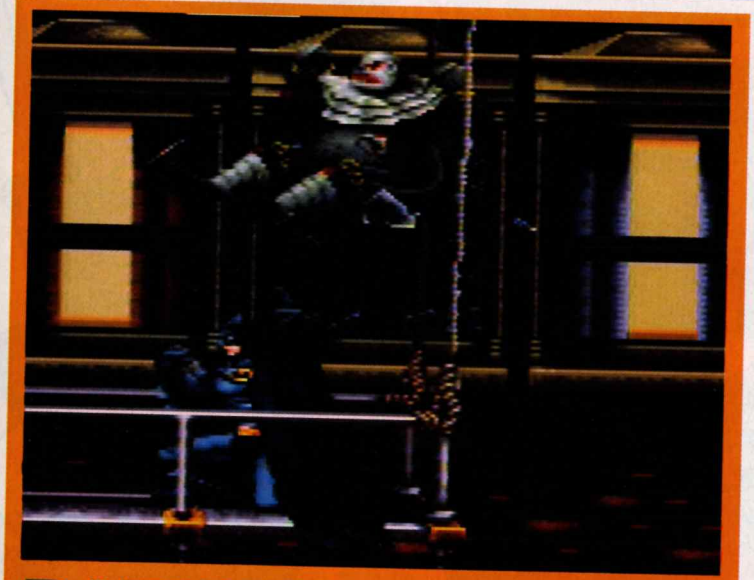
MARIO'S TOP TIPS

F-ZERO

ABKÜRZUNG

Wenn Du auf der Port Town Strecke 2 fährst, mache eine Runde und gleich nach der Ziellinie siehst Du einen Sprung. Aktiviere den Powerbooster und drücke nach rechts, wenn Du während des Sprungs in der Luft bist. Du solltest den Abgrund überqueren und auf der anderen Seite der Strecke landen.





BATMAN RETURNS

Zwei Leben mehr gefällig? Gehe einfach ins Optionsmenü und drücke auf dem zweiten Controller nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A.

CYBERNATOR

Halte auf dem Titelbild Knopf L, R und das Steuerkreuz nach oben gedrückt und drücke dann auf Start. Dadurch erhältst Du unbegrenzte Continues.

Wenn Du die stärkste Waffe bekommen willst, darfst Du im ersten Level keinen Gegner außer dem Endboß abschießen. Dadurch solltest Du die Punktezahl 2800 haben. Im zweiten Level hast Du dann die beste Waffe, darfst aber kein Leben verlieren, sonst ist die Waffe futsch. Wenn Du diesen Level geschafft hast, bleibt die Waffe immer in Deinem Besitz.

MARIO'S TOP TIPS

Pilotwings

Wenn Du es gar nicht erwarten kannst, die ersten Stufen dieses tollen Flugspiels zu beenden, gib einfach diese Paßwörter ein:

Level 2:	**985206**	**Level 7:**	**773224**
Level 3:	**394391**	**Level 8:**	**165411**
Level 4:	**520771**	**Level 9:**	**760357**
Helikopter 1:	**108048**	**Helikopter 2:**	**882943**
Level 6:	**400718**		

JOE & MAC CAVEMAN NINJA

Um bis zu neun zusätzliche Spielchancen zu gewinnen, drücke auf dem Titelbildschirm Knopf X so schnell und so oft Du kannst. Für jedes zehnte Drücken bekommst Du eine zusätzliche Chance.

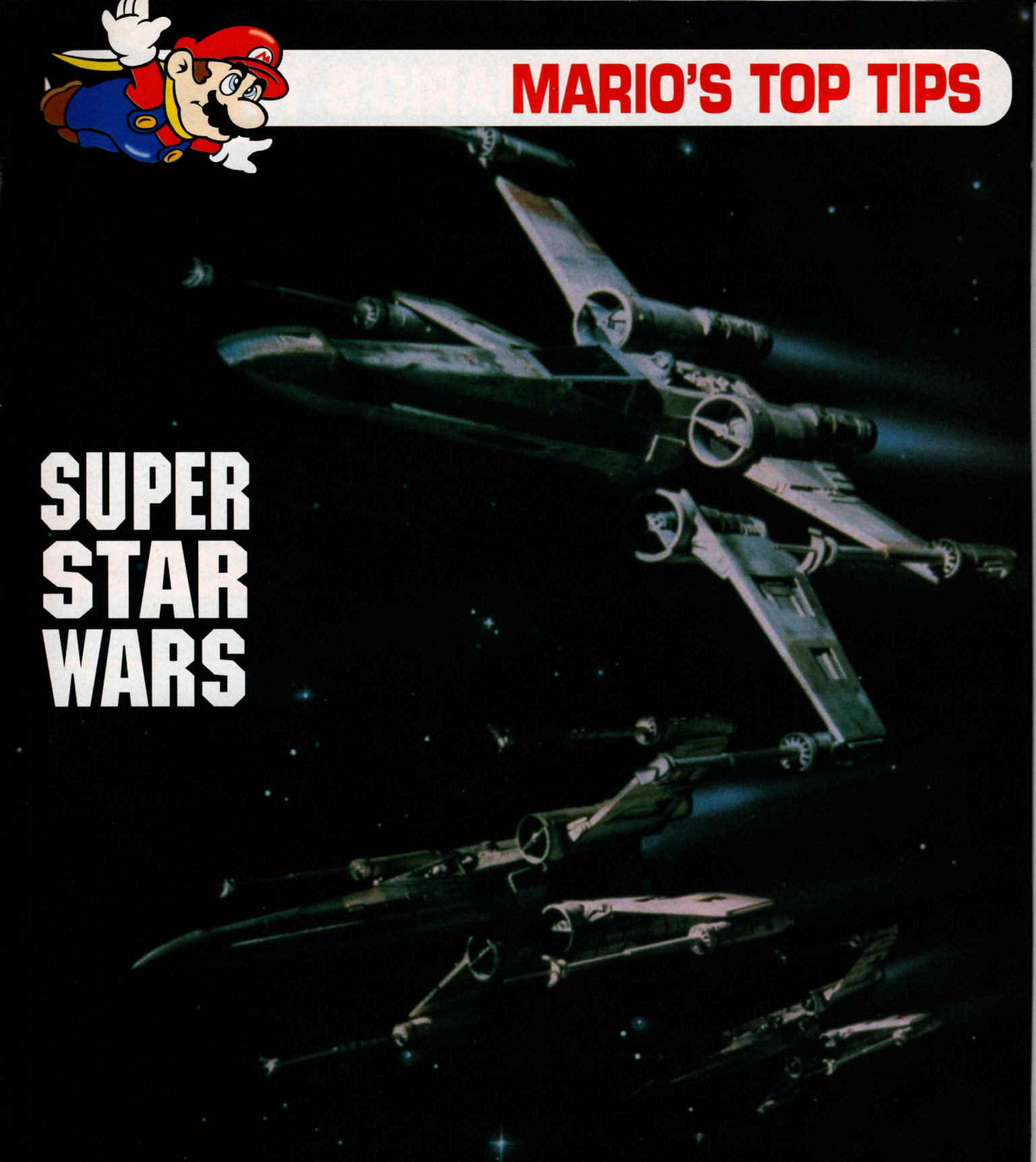
Super Tennis

Um einen tollen Spieler zu bekommen, erhelle denjenigen Spieler, den Du möchtest und drücke auf dem zweiten Controller folgendes: L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R, X.

TOPGEAR

Pro		Champ	
FOUR MEG	Südamerika	EDUCATED	Südamerika
THEWORLD	Deutschland	WRECKAGE	Deutschland
ALCHEMY	Frankreich	EPYLLION	Frankreich
SEASONAL	England	KEELSON	England
LEGEND	Japan	OILCLOTH	Japan
LETSRACE	Skandinavien	CARACOLE	Skandinavien
A LOOPER	Italien	GLUCAGON	Italien

SUPER STAR WARS



99 Leben

Gehe zu den Sand People auf Level 5 und bleibe in Bewegung, bis Du den zweiten Abschnitt von Plattformen erreichst, wo Du einen Abgrund überwinden mußt. Anstatt zu versuchen darüberzuspringen, lasse Dich von der Klippe fallen und Du erreichst einen Vorsprung mit einer Höhle und jeder Menge von Extraleben, mit denen Du das Spiel leicht beenden kannst.

Spezielle Codes

Starte auf dem ersten Level des Spiels und drücke Y, B, X und A gleichzeitig. Nun drücke den Start Knopf. Ein Soundtest Bildschirm erscheint. Drücke Start, um zurückzukommen. Wenn Du zum Soundtest zurückgehst, haben sich die Wörter unter Soundtest verändert. Wenn Du den Vorgang wiederholst, gibt Dir das Spiel Codes mit verschiedenen Eigenschaften. Um diese Cheats zu aktivieren, schalte Dein Super NES aus (nicht auf Reset drücken) und gibt den Code auf dem Titelbildschirm ein. Wenn Du ihn korrekt eingegeben hast, hörst Du ein Jawa Geräusch. Hier sind die Codes:

5 Continues - X, B, B, A, Y
Lichtschwert - Y, Y, X, X, A, B, X, A

MARIO'S TOP TIPS

SUPER GHOULS 'N' GHOSTS

Wenn Du einen Boß besiegt hast, drücke nach oben auf dem Steuerkreuz und eine geheime Botschaft erscheint.
Um eine Levelauswahl zu erreichen, wähle auf dem Titelbildschirm den Optionsmodus aus und erhelle Exit. Halte L und Start auf dem zweiten Controller gedrückt und ein weiterer Optionsbildschirm erscheint, auf dem Du den Level auswählen kannst, den Du spielen willst.

Super Adventure Island

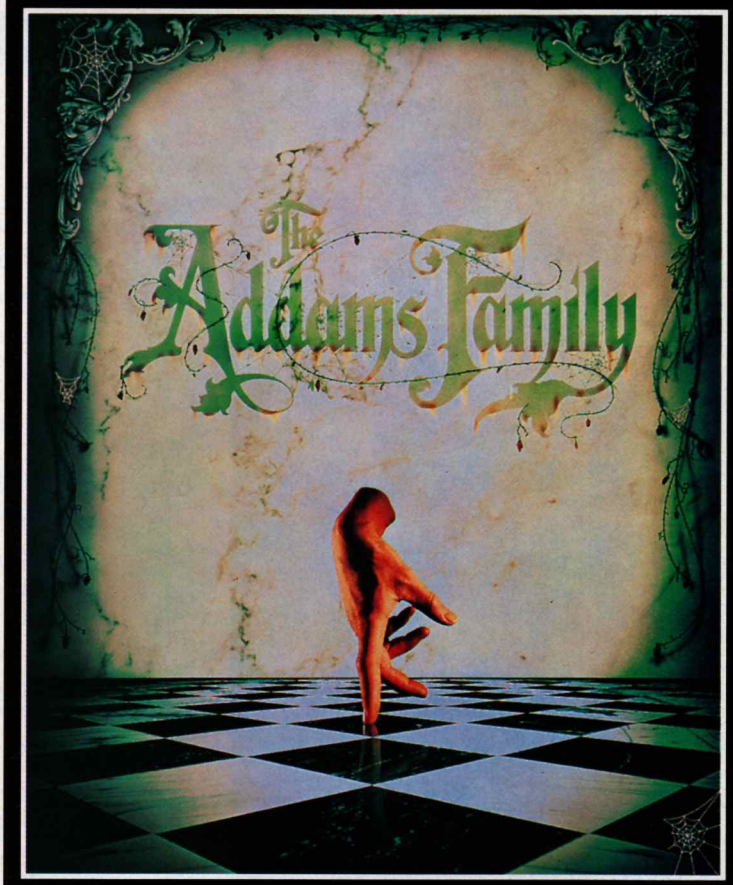
Für eine Levelauswahl mußt Du warten, bis der Geschichten-Bildschirm erscheint. Drücke dann Start, damit der zweite Titelbildschirm erscheint. Hier mußt Du diagonal nach oben links, L, X und rechts auf dem Controller drücken. Während Du die drei Knöpfe gedrückt hältst, drücke Start, um in den Runden-Auswahlbildschirm zu gelangen.

Super Double Dragon

Du willst unendliche Continues? Drücke Start auf dem Controller, um in den Modusauswahl-Bildschirm zu gelangen. Drücke Select, um Modus A auszuwählen und starte dann die 2-Spieler-Option. Spiele, bis Du nur mehr ein Continue für jeden Spieler hast. Wenn Du dann gefragt wirst, ob Du weiterspielen willst, drücke auf beiden Controllern gleichzeitig Start. Dafür bekommst Du erstaunliche 70 Continues!

Prince of Persia

Level 1	BRNGBB9	Level 11	7F39R1B
Level 2	MRG5L2X	Level 12	H9TZD8N
Level 3	B6+TWNN	Level 13	7TXF+9V
Level 4	9Z3NRDX	Level 14	H+KX3L7
Level 5	LQHWTVR	Level 15	GZ9MRZJ
Level 6	CGKDBZ2	Level 16	84CPBC6
Level 7	TH4Q++B	Level 17	QQNL2PV
Level 8	VXPNBY2	Level 18	4Q7TMHJ
Level 9	QLL!WHR	Level 19	QHJG!Q7
Level 10	HWB93WX	Level 20	H8J12+Y



Hier einige Codes zu diesem spannenden Spiel:

&1RRL	**36 Leben, 3 Herzen**
D9RZ8	**46 Leben, 4 Herzen, Fester befreit**
L6#CG	**61 Leben, 5 Herzen, Granny befreit**
B6KGB	**62 Leben, 5 Herzen, Granny und Pugsley befreit**
DGRGV	**66 Leben, 4 Herzen, Fester und Wednesday befreit**
369&3	**84 Leben, 4 Herzen, Fester, Pugsley und Wednesday befreit**
BLRXX	**76 Leben, 5 Herzen, Fester, Pugsley, Granny und Wednesday befreit**

TIPS & TRICKS GAME BOY

THE LEGEND OF ZELDA

LINK'S AWAKENING

The Legend of Zelda ist wahrscheinlich eines der besten und fesselndsten Spiele, die jemals für das NES erschienen sind. Nun gibt es Links Abenteuer auch auf dem Game Boy!

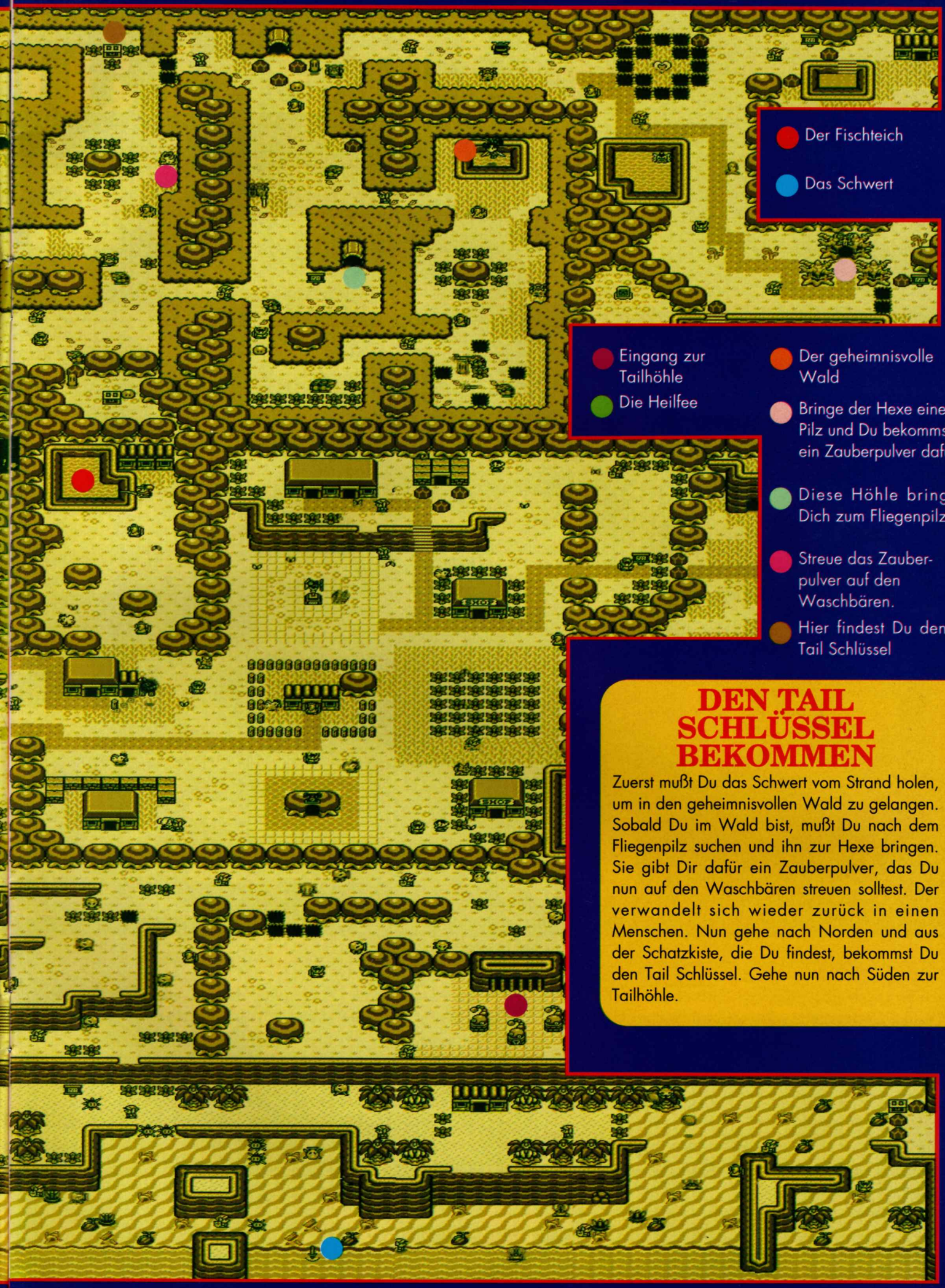
Das Abenteuer ist riesig und obwohl das Spiel anders ist, als auf dem NES, hat es alle wichtigen Elemente, die das Original so beliebt gemacht haben. Auch eine ganze Reihe neuer Ideen vertiefen den Spielspaß an diesem fabelhaften Abenteuer für den Game Boy.

Im ganzen Spiel ist es wichtig, Hinweise zu finden und Aufgaben zu erfüllen. Es gibt aber auch jede Menge Gegenstände, die Du finden mußt, um die Rätsel zu lösen und die Prüfungen zu bestehen.

Studiere die Karte, die Dir wichtige Hinweise auf die Fundorte von bestimmten Gegenständen geben kann. Auch die Reihenfolge, in der Du die Zusatzaufgaben erledigen solltest, ist wichtig.

SCHRITT FÜR SCHRITT

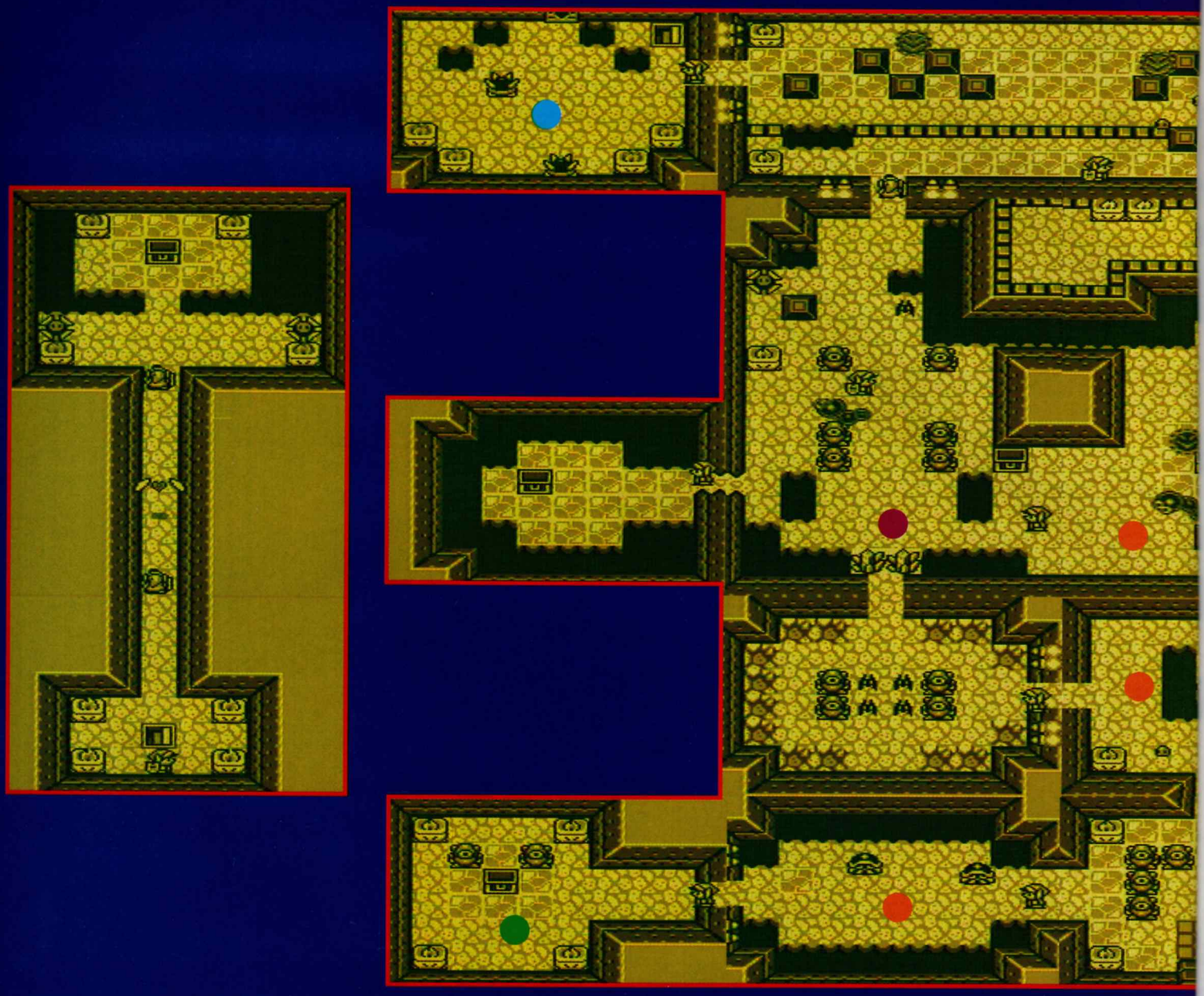
Hier ist ein Schritt für Schritt Führer, der Dir helfen wird, die Große Höhle zu erreichen und Dich in diesem dunklen und gefährlichen Labyrinth zurechtzufinden. Folge den Anweisungen und Du solltest keine Schwierigkeiten haben.



DEN TAIL SCHLÜSSEL BEKOMMEN

Zuerst mußt Du das Schwert vom Strand holen, um in den geheimnisvollen Wald zu gelangen. Sobald Du im Wald bist, mußt Du nach dem Fliegenpilz suchen und ihn zur Hexe bringen. Sie gibt Dir dafür ein Zauberpulver, das Du nun auf den Waschbären streuen solltest. Der verwandelt sich wieder zurück in einen Menschen. Nun gehe nach Norden und aus der Schatzkiste, die Du findest, bekommst Du den Tail Schlüssel. Gehe nun nach Süden zur Tailhöhle.

Die Tai

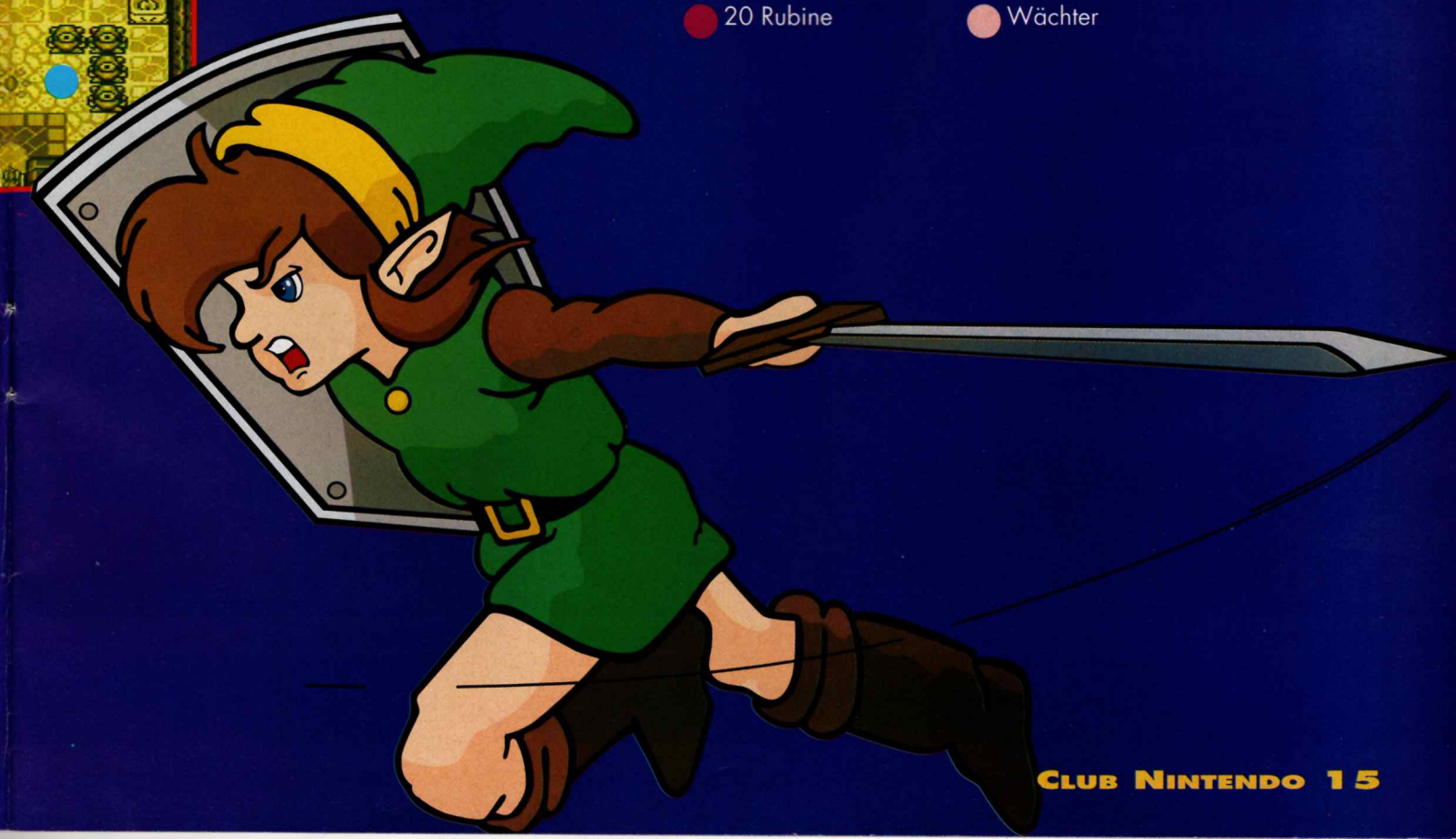


In den Tiefen der Tailhöhle

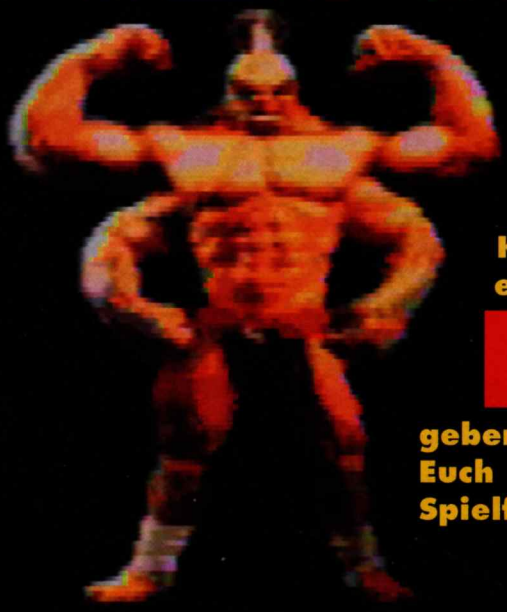
Sobald Du das gesamte Gebiet des geheimnisvollen Waldes vollständig erforscht hast, solltest Du zur Tailhöhle gehen. Die Voraussetzung ist natürlich, daß Du den Schlüssel zur Höhle besitzt, der Dir den Eingang in dieses finstere Labyrinth öffnen kann. Erfreulicherweise für Dich haben wir alle Trümpfe in der Hand und können Dir eine Gesamtkarte für die Höhle präsentieren. Wir geben natürlich auch deutliche Hinweise, wo man welche Gegenstände finden kann, wie z.B. den Kompaß und die Karte. Bevor du die Höhle betrittst raten wir Dir, den Tante Emma Laden im Dorf zu besuchen, um dort einige Bomben zu kaufen, denn irgendwo im Inneren der Höhle gibt es einen versteckten Durchgang, der nur mit einer Bombe geöffnet werden kann. Wir überlassen es Dir, herauszufinden, wo dieser geheime Durchgang ist. Wenn Du dann mit Dir zufrieden bist und alle Teile der Höhle gründlich nach allem was da sein könnte durchsucht wurden, ist es Zeit sich dem Wächter der Höhle zu stellen. Diese verrückte Kreatur wirbelt und dreht sich durch den Raum und droht, Dich über die Kante zu werfen. Du wirst sicher finden, daß dieser Gegner eine harte Nuß zum Knacken ist. Doch wenn Du eine gute Kombination von Schwert und Schild benutzt, solltest Du ihn doch besiegen und Dein erstes Musikinstrument einsammeln.

lhöhle

- Schlüssel
- Warp
- Kompaß
- Alptraum Schlüssel
- Karte
- Tafel
- 20 Rubine
- Wächter



MORTAL KOM



Auf dieses Spiel hat die ganze Welt gespannt gewartet! Nun ist es aus den Spielhallen auf das Super NES gekommen und gleichzeitig kommen einige der wildesten und herausforderndsten Kampfsequenzen auf Dich zu, die es jemals auf einer Konsole zu sehen gab.

Nun ist es an der Zeit, daß wir allen Mortal Kombat Fans helfen, ihre Frustrationen zu überwinden und Euch die Chance zu geben, ein besserer Kämpfer zu werden, indem wir Euch einige spezielle Bewegungen der zahlreichen Spielfiguren vorstellen.

"DIE GALERIE DER RAUHBEINE"

Du kannst insgesamt unter 7 verschiedenen Kämpfern auswählen, die alle vollkommen verschiedene Bewegungen und Fähigkeiten beherrschen und auch unterschiedliche Waffen und Spezialangriffe besitzen! Eine weitere tolle Eigenschaft des Spiels ist die Tatsache, daß jeder Kämpfer eine Bewegung, die den Kampf beendet verwenden kann, die man nutzen kann, sobald der Schriftzug "Finish Him/Her" auf dem Bildschirm erscheint. Dadurch kann Dein Kämpfer seinen Gegner auf spektakuläre Weise besiegen!

NUN WOLLEN WIR EINMAL EINEN BLICK AUF DIE AUSWAHL WERFEN.

CAGE

Er versteckt sich hinter seinen dunklen Brillen und läßt gerne seine Fäuste sprechen. Er glaubt, daß er zu cool ist, um zu verlieren.

Grüner Blitz

Um einen grünen Blitz auf die Gegner zu schleudern, drücke nach hinten und dann Knopf B.

Spezialkick

Dieser wilde Kick kann ausgeführt werden, wenn Du nach hinten, nach vorne und dann Knopf A drückst.

Spezielle Abschluß-Bewegung

Um Deinen Fuß direkt im Bauch Deines Gegners zu parken, drücke dreimal nach vorne Richtung Gegner und drücke dann rasch Knopf Y.

KANO

Dieser dickköpfige Kriminelle ist sehr hart und er kann Dir leicht das Hemd vom Körper klauen, wenn Du nicht aufpasst.

MBAT

Drehangriff

Das ist ein sehr schneller und zerstörerischer Angriff. Drücke einfach Knopf R oben auf dem Controller und bewege Dich dann von oben her beginnend in einem Kreis auf Deinen Gegner zu.

Messerwerfen

Um ein Messer auf den Gegner zu werfen, drücke nach hinten, vorne und dann Knopf R. Bösartig, nicht?

Spezielle Abschluß-Bewegung

Um Kanos Faust auszufahren, drücke nach hinten, unten, vorne und dann Knopf A.

RAYDEN

Die Atmosphäre wird elektrisch, wenn Rayden sich in der Nähe befindet. Man glaubt von ihm, er sei ein mystischer Krieger in menschlicher Erscheinung.

Stromschlag!

Verpasse Deinem Gegner einen Schock, indem Du nach hinten, unten, vorne und Knopf B drückst.

Wo bin ich?

Rayden kann blitzschnell verschwinden und hinter seinem Gegner wieder auftauchen. Um das zu machen, drücke einfach nach unten, unten und oben auf Deinem Steuerkreuz.

Spezielle Abschluß-Bewegung

Das ist sehr kompliziert, aber der Effekt ist spektakulär und es auf jeden Fall wert, trainiert zu werden. Drücke nach vorne, dreimal nach hinten und dann Knopf Y, um Deinen Gegner in den Staub zu schicken.

LU KANG

Dieser Kerl ist ein Fan seiner eigenen Künste und lasse Dich nicht von seinem jugendlichen guten Aussehen täuschen, er ist brutal!

Flamme

Um einen tödlichen Schwall von Feuer auszustoßen, drücke das Steuerkreuz zweimal in Richtung Deines Feindes und drücke dann Knopf Y.

Hoher Kick

Um einen schrecklichen und präzisen hohen Kick zu treten, drücke das Steuerkreuz in Richtung Deines Gegners und dann rasch Knopf X.

Spezielle Abschluß-Bewegung

Um diesen spektakulären und endgültigen Spiralkick durchzuführen, drücke nach oben auf dem Steuerkreuz und komme im Kreis auf Deinen Gegner zu.

SCORPION

Dieser ziemlich unsportliche Typ schnappt seine Gegner warmherzig an der Gurgel und benutzt dann seine Peitsche! Das ist eine tolle Bewegung und auch eine, gegen die fast alle Gegner machtlos sind!

Wo bin ich?

Genauso wie Rayden, hat Scorpion die schlechte Angewohnheit zu verschwinden und plötzlich wieder aufzutauchen, was seine Gegner oft aus der Ruhe bringt. Drücke nach unten, hinten und Knopf Y, um jemanden zu überraschen.

Peitschengriff

Um einem Gegner mit Gewalt näherzukommen, drücke zweimal nach hinten und dann Knopf B. Die Peitsche schnellt nach vorne und schnappt den Gegner an der Gurgel - nett, nicht?

Spezielle Abschluß-Bewegung

Spucke Feuer auf Deine Gegner, indem Du Knopf R gedrückt hältst und dann zweimal nach oben drückst. Dein Atem wird jeden Deiner unglücklichen Gegenüber rösten!

SUB-ZERO

Der kalte und berechnende Sub-Zero ist gnadenlos und geheimnisvoll und mehr als fähig, gewaltigen Schaden anzurichten.

Schlittern

Um einen Gegner ins Wanken zu bringen, drücke nach hinten und dann gleichzeitig Knopf A, B und R. Du kannst ihnen dann beim Fallen zusehen.

Eisblock

Um Deinen Gegner in Eis einzufrieren, drücke nach hinten, unten, vorne und dann Knopf B. Nun kannst Du näherkommen und sie fertigmachen.

Spezielle Abschluß-Bewegung

Um Deinen Gegner zu zerschmettern, drücke nach vorne, unten und Knopf Y. Dadurch kannst Du Deinen Gegner einfrieren, bevor Du ihn oder sie in tausend Stücke zerschlägst.

SONYA

Die einzige Frau unter allen Kämpfern, aber sie ist keine Dame! Sie ist schnell, wild und eine passende Gegnerin für jeden Mann.

Elektrische Ringe

Um Sonya ihre gefährlichen elektrischen Ringe aussenden zu lassen, drücke Knopf B, nach hinten und wieder Knopf B. Deine Gegner werden sich wundern.

Drücken

Sonya macht einen Handstand-Überschlag und drückt ihren Gegner mit eiserner Hand an sich, wenn Du nach unten und dann gleichzeitig Knopf B, A und R drückst. Nun beginnt sie zu pressen!

Spezielle Abschluß-Bewegung

Der Kuß des Todes verbrennt die Gegner zu Asche. Drücke zweimal nach vorne, zweimal nach hinten und dann Knopf R. Gute Nacht und schlaf'schön!

FATALITY MOVES

LU KANG

Halte L- oder R-Knopf gedrückt, rotiere Steuerkreuz vorwärts

SONYA

Vorwärts, vorwärts, zurück, zurück, L- oder R-Knopf

RAYDEN

Vorwärts, zurück, zurück, zurück, Y-Knopf

SUB-ZERO

Vorwärts, unten, vorwärts, Y-Knopf

KANO

Halte L- oder R-Knopf gedrückt, rotiere Steuerkreuz vorwärts, drücke B-Knopf

CAGE

Vorwärts, vorwärts, vorwärts, Y-Knopf

SCORPION

Halte L- oder R-Knopf gedrückt, oben, oben

SPEZIAL SCHLÄGE

Scorpion

Backfist Nur in der Nähe des Gegners benutzen .Den Y - Knopf drücken
Teleport Punch Er erscheint auf der anderen Bildschirmseite mit einem Schlag auf den Gegner.Drücke Vorwärts und Unten
Speer-Waffe Drücke Zurück, zurück und Y

Johnny Cage

Ellenbogen Den A-Knopf drücken
Schattenkick Unten, Vorwärts + A-Knopf
Die Flamme Zurück, Vorwärts + Knopf B

Kano

Kopfstoss Du musst sehr nahe am Gegner sein. Y - Knopf drücken.
Super Spin L-Knopf gedrückt halten, Steuerkreuz in Richtung Gegner rotierend drücken und Knopf L Loslassen.
Spinning Blade L- oder R-Knopf, zurück und vorwärts Halte den L-Knopf gedrückt, Steuerkreuz rotierend in Richtung Gegner drücken

Rayden

Ellenbogen Den Y- Knopf drücken
Torpedo Zurück, zurück, vorwärts
Teleport Unten, oben
Energieblitze Vorwärts + vorwärts + Y
Todesschlag Vorwärts, zurück, zurück, zurück, Y

Sonya Blade

Palm Punch Drücke den Y - Knopf
Beinwurf Unten + B + A + L oder R-Knopf
Flying Punch Vorwärts, zurück, Y
Energieschuss Zurück, zurück, Y
Todesschlag Vorwärts, vorwärts, zurück, zurück, L oder R-Knopf

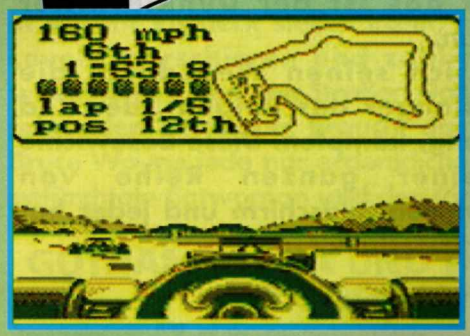
Lu Kang

Ellenbogen Den Y - Knopf drücken
Concorde Kick Vorwärts, vorwärts, X- Knopf
Flammenschuss Zurück , zurück und Y
Todesschlag Benütze diesen Trick nicht zu weit weg von Deinem Gegner.

Sub Zero

Faustschlag Drücke den Y- Knopf
Power Slide Zurück + A + B + L oder R-Knopf
Eisschuss Unten + Vorwärts + B
Todesschlag Vorwärts, unten, vorwärts, A

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

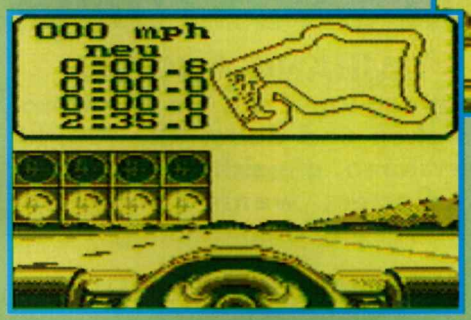


Nigel Mansell ist nicht mehr in der Formel 1 zu finden, doch dieses Jahr hat er sein Glück in der Indycar Rennserie versucht, aber in diesem tollen tragbaren Rennspiel sitzt er immer noch fest im Cockpit.

Es gibt jede Menge Optionen und Action, die Dich am Steuer beschäftig halten und mit ein bißchen Übung solltest Du bald der gekrönte Weltmeister sein. Hier sind einige kleine Ratschläge, die Dir auf dem Weg weiterhelfen können.

Fahrschule

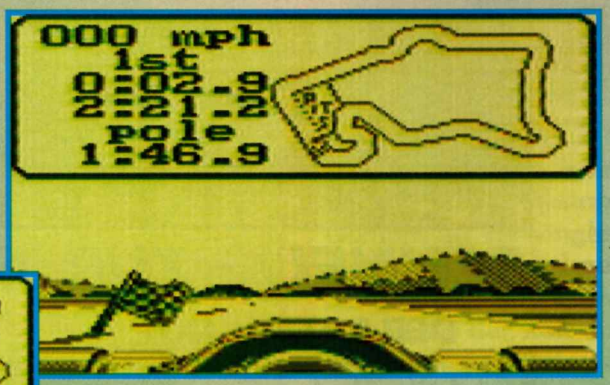
Obwohl die Fahrschule eine scheinbar langweile Option ist, kann sie wichtig sein. Du kannst dadurch Dein Auto vollständig kennenlernen und auch voll ausfahren. Die Übung ist



unerläßlich und Du kannst auf jeder der 16 Strecken fahren, die für die Weltmeisterschaft vorgesehen sind. Sobald Du genug Zeit in der Fahrschule verbracht hast, kannst Du darüber nachdenken, einen Schritt weiterzugehen.

Einzelrennen

Diese Option ist ebenfalls ein wichtiger Teil Deines Aufbaus und wieder kannst Du aus einer der 16 Weltmeisterschaftsstrecken auswählen. Diese Option bietet Dir die Möglichkeit Rennerfahrung zu sammeln, Dich gegen andere Autos durchzusetzen und Dich mit Überholmanövern und anderen in Rennsituationen notwendigen Fähigkeiten vertraut zu machen.

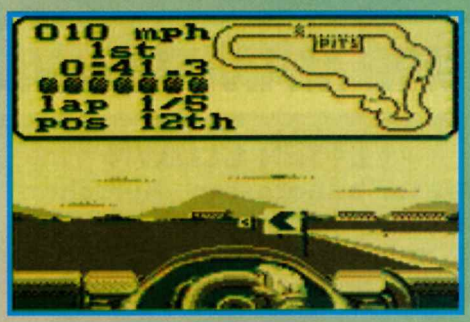


Mansell Circuit

Hier ist Deine Chance zu sehen, wie der Meister selbst in Höchstgeschwindigkeit um den Kurs rast, wie es nur ein Profi kann. Wieder scheint diese Option keinen Sinn zu haben, doch der Punkt ist, daß Du eine Menge über die trickreicheren Rennstrecken und gefährlichen Kurven lernen kannst.

Volle Rennsaison

Darum geht es eigentlich und Du solltest mittlerweile genug gelernt haben, um ein würdiger Konkurrent für die anderen Piloten zu werden. Du mußt alle 16 Rennstrecken der Reihe nach absolvieren und dabei hoffentlich die wichtigen Weltmeisterschaftspunkte sammeln. Gib in den Qualifikationsrunden alles, was Du hast, denn ein guter Platz in der Startaufstellung hilft Dir enorm während des Rennens.



Übung macht den Meister

Du darfst nicht erwarten, daß Du gleich ein ernster Anwärter auf die Weltmeisterschaft bist, wenn Du beginnst. Du mußt Dir Zeit zum Trainieren nehmen und die Tricks des Spiels beherrschen, denn es verlangt große Genauigkeit aber auch eine Prise Draufgängertum.

BAT

Der Pinguin plant Gotham mit der Hilfe der bösartigen Catwoman zu übernehmen. Nur eine Person kann seine hinterhältigen Pläne verhindern und das ist der Dunkle Ritter persönlich - Batman.

Batman muß sich seinen Weg durch die schlimmen Handlanger des Pinguin, der Red Triangle Circus Gang, kämpfen. Diese Bösewichte kommen in einer ganzen Reihe von Verkleidungen auf den Bildschirm und jeder hat seine eigene Angriffstechnik.

WIE MAN FREUNDE GEWINNT UND LEUTE VERPRÜGELT

FETTER CLOWN
Diese handfesten Burschen haben nichts lieber, als auf Dich zu zuspringen und Dich mit ihrem großen Bauch zu zerquetschen.

DÜNNER CLOWN
Der Dünne Clown ist schneller, als sein dickes Gegenstück. Also halte die Augen bei seinen schnellen Angriffen offen.

FEUERCLOWN
Achte auf diese feurigen Hitzköpfe. Mit ihrem brennbaren Atem haben sie keine Skrupel, Dich zu rösten, wenn Du ihnen zu nahe kommst.

BOMBENCLOWN
Die Dünnen Clowns haben Batmans Verletzlichkeit bei großen Bündeln von Dynamit entdeckt. Ein schneller Batarangwurf sollte sie dazu bringen, ihre Meinung zu ändern.

STELZENGEHER
Der einzige Weg, diese luftigen Gesellen zu besiegen, ist, Dich in die Lüfte zu erheben und Deine Batarangs auf sie loszulassen, um sie auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen. Unser Fledermaus-Freund hat in seinem Abenteuer eine Reihe von Gegenständen und Spezialangriffen zur Verfügung.

SCHNELL! ZUR AUSRÜSTUNG

DER BATARANG
Diese superschnellen, tödlichen Projektile sind ausgezeichnet verwendbar, um Feinde zu betäuben. Die Betäubung dauert lange genug, um Dich eingreifen zu lassen und ihnen einen kräftigen Tritt zu versetzen.

DAS BATROPE
Du kannst es nicht nur nach oben feuern, um Dich über den Bildschirm zu schwingen und dabei ganze Gruppen von Feinden hinwegzufegen. Es ist auch lebenswichtig auf Deiner ganzen Reise über die Dächer von Gotham.

UMHANG-ANGRIFF
Batman kann sich um 360 Grad drehen und dabei alle Feinde zerstören, die sich rund um ihn befinden, wenn er sie mit seinem tödlichen Umhang trifft.

CHEMISCHE RÖHREN
Wenn Du eine dieser Teströhren fallen läßt, fallen alle Deine Gegner auf dem Bildschirm in Ohnmacht.

WING-ANGRIFF
Springe in die Luft und breite Deinen Umhang aus. Damit wirst Du zu einem tödlichen Flügel, der alle Feinde besiegen kann, während er zu Boden gleitet.

BATMAN RETURNS

TIPS & TRICKS SUPER NES

ZEIGE MIR DEN WEG NACH HAUSE

Bevor unser Held mit dem Umhang sich dem Pinguin in seinem Versteck stellen kann, muß er durch viele Levels marschieren und zahlreichen Gefahren widerstehen. Von den Straßen Gothams bis zu einem fahrenden Zirkuszug, braucht das "Zweite Ich" von Bruce Wayne jede nur erdenkliche Fähigkeit, um die gefürchtete Catwoman und den Pinguin zu besiegen.

GOTHAM PLAZA UND DIE STRAßEN VON GOTHAM

Batman muß sich seinen Weg vom zentralen Platz in Gotham freikämpfen, um in die dunklen Straßen der Stadt zu gelangen. Er muß Mitglieder der Zirkusbande besiegen, bevor er sich dem Clown mit der Laserwaffe stellen muß.

ZIRKUSZUG

Es ist Zeit, über das Dach des dahinrasenden Zugs der Red Triangle Circus Gang zu laufen. Achte auf die Abgründe zwischen den Waggons und auch auf die gefährlichen Strahlen. Wenn Du den Zug und den maschinengewehr-schwingenden Boß überlebst, geht es weiter in den letzten Kampf und die größte Herausforderung Deines Lebens, wenn Du das Versteck des Pinguins betrittst.

DIE DÄCHER VON GOTHAM

Es ist an der Zeit, in die Luft zu gehen und unser Held verwendet sein Batrope, um sich in den Himmel von Gotham zu schwingen. Er muß jeden Vorsprung und sogar die Körbe der Fensterputzer benutzen, um die hinterhältige und katzenhafte Catwoman zu besiegen.

Es ist an der Zeit das Batmobil zu benutzen, wenn Batman seinen Weg durch die Straßen von Gotham sucht und dabei sowohl Motorradfahrer, als auch Handminen und Raketen abwehren muß. Doch achte auf den gefährlichen Werbewagen des Pinguins am Ende des Levels.

AERO THE ACROBAT

Herbei, herbei, all ihr Plattform Fans! Der Zirkus ist in der Stadt! Um mit ihm auch Aero, der Fledermausakrobat. Laßt Euch verzaubern und begebt Euch gebannt vor Euer Super NES, um die Künste und Stunts dieses Tiefffliegers zu beobachten!

IN DER ZIRKUSARENA

Das ist Plattform Action, wie sie noch nie dagewesen ist. Du mußt Aero durch alle Schwierigkeiten und Herausforderungen der Levels führen, die ihn in der Manege erwarten. Die Lichter sind eingeschaltet, die Augen der Zuschauer auf Dich gerichtet - Du solltest allerdings nicht unter Höhenangst leiden, sonst wirst Du das Auf und Ab in schwindelnden Höhen nicht überstehen. Du mußt auch noch in jedem Level mindestens eine Aufgabe erfüllen, die Dir am Beginn der jeweiligen Stufe gestellt wird. Den Kopf in den Rachen eines Löwen stecken, ist eine Kleinigkeit, gegen die Herausforderungen, denen Du Dich stellen mußt.

ALLES AN EINEM TAG

Die Zuschauer halten den Atem an, wenn Aero sich durch die Lüfte schwingt - so ganz ohne Netz. Wenn Du gewisse Tricks vollziehst und die Vielzahl der herumliegenden Gegenstände einsammelst, wirst Du mit Bonuspunkten belohnt und auch bald bemerken, daß diese Dinge Dir bei Deinen Aufgaben weiterhelfen, schwer erreichbare Orte in den Levels zu erklimmen.

DIE RINGE

Bringe Aero dazu, durch die Ringe zu springen und Du wirst viele Extrapunkte bekommen. Wenn Du so mutig bist, durch die Flammenringe zu springen, bekommst Du sogar noch mehr Punkte, oder aber, Du hast Pech und verfehlst die Ringmitte - dann verlierst Du ein Leben...

DAS TRAMPOLIN

Auch wenn es lustig ist, auf einem Trampolin zu springen, mußt Du sie hier sehr vorsichtig einsetzen, um nicht eine der vielen Stacheln zu berühren. Verwendest Du sie aber richtig, gelangst Du auf Plattformen, die mit dem normalen Sprung unerreichbar sind.

DIE KANONE

Das hier ist nichts für Leute mit schwachen Nerven, aber Aero ist natürlich für jede Gefahr zu haben. Er schiebt die Kanone auf die richtige Stellung (neben die Kanone stellen und in die entsprechende Richtung drücken), springt ganz einfach auf die Kanone und steigt hinein (nach unten drücken). Die Kanone wird eingestellt (Knopf B: es erscheint eine Kraftanzeige) und abgefeuert (wieder Knopf B).

TIPS & TRICKS SUPER NES

SÄULEN

In den Levels sind mehrere gestreifte Säulen verteilt. Wenn Du bei einer vorbeikommst, versichere Dich, daß Du durch sie gehst und sie damit aktivierst. Verlierst Du nämlich ein Leben, beginnst Du automatisch wieder bei der zuletzt aktivierten Säule.

MARIO IS MISSING!

Mario ist verschwunden und nur Luigi kann ihn retten. Auf seiner Suche nach Mario muß Luigi durch die gesamte Welt reisen, in den bekanntesten Städten der Erde nach verschwundenen Relikten suchen und sie an die richtigen Orte zurückbringen. Wenn er einen dieser Gegenstände gefunden hat, muß er noch Fragen beantworten, um das Foto zu bekommen, das er benötigt, um Mario zu befreien. Wir hier im Club Nintendo sind schon weit durch die Welt gereist und haben Euch Lösungshilfen für die ersten vier Städte (vom ersten Schloß aus) zusammengestellt.

ROM, ITALIEN

DER TREVIBRUNNEN

Aus dem Trevibrunnen wurden viele Münzen gestohlen, die im Wasser lagen. Du mußt sie wiederfinden und folgende einfache Fragen beantworten: die erste Frage betrifft den Brunnen selbst. Die Antwort ist ganz leicht. Der Trevi ist der größte und älteste Springbrunnen in Rom. Die nächste Frage zu den Münzen im Brunnen und warum sie von den Menschen hineingeworfen werden, ist ebenfalls einfach zu beantworten. Die Lösung des Rätsels ist, daß jeder, der eine Münze in den Brunnen wirft wieder nach Rom kommen wird.

SIXTINISCHE KAPELLE

Das Dach der Sixtinischen Kapelle wurde gestohlen. Wenn Du es gefunden hast, mußt Du noch auf die Fragen der Assistentin antworten. Sie wird Dich fragen, wer die Deckenmalereien angefertigt hat (Michelangelo). Weiters will sie etwas über den Standort der Kapelle wissen. Der Vatikan ist die richtige Antwort darauf. Schon hast Du wieder ein Foto bekommen.

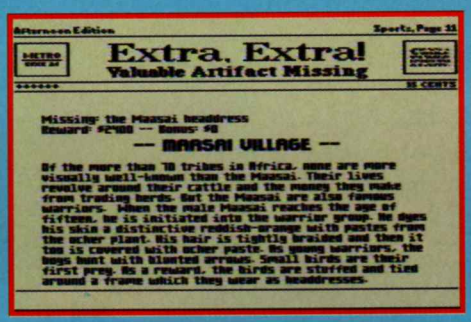
KOLOSSEUM

Das Kolosseum wurde wegen des Diebstahls eines Speeres geschlossen. Die Fragen behandeln die goldene Zeit des Kolosseums, als noch die Schaukämpfe der Gladiatoren stattfanden. Damals gab es über 50.000 Sitzplätze im Stadion. Die nächste Antwort hängt mit dem früheren Besitzer des Speers zusammen. Er gehörte einem der Gladiatoren, bevor Luigi ihn in die Finger bekam.

PEKING, CHINA

DIE CHINESISCHE MAUER

Die Sehenswürdigkeiten werden immer größer. Nun muß Luigi, wie Du vielleicht schon vermutet hast, einen Stein der Chinesischen Mauer wiederfinden. Die Antworten auf die Fragen sind, daß die Mauer 3.946 Meilen (über 6.000 Kilometer) lang ist und daß etwa 300.000 Menschen daran gearbeitet haben.


Extra, Extra!
Valuable Artifact Missing

Missing: the Maasai headdress
Reward: $2'000 -- Bonus: $0

— MAASAI VILLAGE —

Of the more than 70 tribes in Africa, none are more visually well-known than the Maasai. Their lives revolve around their cattle and the money they make from trading herds. But the Maasai are also famous warriors. When the male Maasai reaches the age of fifteen, he is initiated into the warrior group. He dyes his skin a distinctive reddish-orange with pastes from the ocher plant. His hair is tightly braided and then it too is covered with ocher paste. As young warriors, the boys hunt with blunted arrows. Small birds are their first prey. As a reward, the birds are stuffed and tied around a frame which they wear as headdresses.

DIE VERBOTENE STADT

Du mußt das große Eingangstor zur Verbotenen Stadt zurückbringen, bevor Du folgendes antwortest: "In diese Stadt durfte niemand, außer dem Kaiser. Jetzt kennt man sie als Palastmuseum."

DER TEMPEL DES HIMMLISCHEN FRIEDENS

Dem Tempel fehlt die "Halle der guten Ernte". Die verlangten Informationen für diesen Teil sind, daß der Tempel ohne jegliche Nägel gebaut wurde und daß er 123 Fuß (37,5 m) hoch ist.

NAIROBI, KENIA

NAIROBI NATIONALPARK

Wenn Du den gestohlenen Baby Elefanten zurückgebracht hast, bekommst Du die Fragen zu folgenden Antworten gestellt: die Tiere im Park laufen frei herum und der Park wird als Naturreservat genützt.

DER ORT MASSAI

Um den Kopfschmuck erfolgreich zurückzubringen, mußt Du der Dame die Information geben, daß die Massai von der Rinderzucht leben. Sage ihr auch, daß sie eine ockerfarbene Paste zum Färben ihrer Haut verwenden.

NATIONALMUSEUM VON KENIA

Anthropologen glauben, daß Kenia die Geburtsstätte des Menschen sei, da es viele Funde von menschlichen Skeletteilen gibt, wie auch den Schädel, den Du finden mußt. Er soll 3 Millionen Jahre alt sein. Wenn Du das dem Prüfer sagst, darfst Du das Bild vom Museum machen.

MOSKAU, RUßLAND

DER KREML

Um die Kanonenkugel der Kanone des Herrschers zurückzubringen, mußt Du etwas über den Zaren Fjodor Ivanowitsch wissen. Ein Bild von ihm befindet sich auf der Kanone. Sie ist übrigens die größte der Welt.

BOLSCHOI BALLETT

Hier mußt Du die Tanzschuhe finden, die dem Ballett fehlen. Das Bolschoi ist nicht nur ein Ballett, sondern auch noch ein Theater, das 1856 von Alexander Gorsky gegründet wurde. Er hat das Ballett auch realistischer gemacht. Das sollte genügen, um das Foto zu bekommen.

DIE BASILIKA

Der Name dieser Kirche kommt von der Übersetzung der Wörter "heiliger Irrer". Sie wurde von Iwan dem Schrecklichen erbaut.

Geraldine Berthouzoz

Alter:13 Land: Schweiz Lieblingsspiele: Zelda, SMB, Turtles 2 Höchstpunktezahl: Turtles 2, Mega Man 2, Top Gun und SMB 1 beendet Hobbies: Basketball, Tennis, skifahren und schwimmen Größter Wunsch: Ein Basketball-Star zu werden!

Thomas Graisy

Alter: 9 Land: Österreich Lieblingsspiele: Super Mario World, Super Mario Land 1+2 Höchstpunktezahl: SMW und SML 1+2 beendet Hobbies: Super Nintendo und Game Boy spielen, radfahren und schwimmen Größter Wunsch: Alle guten Spiele von SNES zu besitzen!

Alexander Brunner

Alter: 12 Land: Österreich Lieblingsspiele: Zelda, World Cup, North & South Höchstpunktezahl: Zelda und World Cup beendet Hobbies: Schwimmen, lesen und NES spielen Größter Wunsch: Lokführer zu werden!

Lukas Schaper

Alter: 6 Land: Österreich Lieblingsspiele: SML 2, Kung Fu Master, Metroid Höchstpunktezahl: TMHT, Kung Fu Master, Tiny Toons, SML 2, Blobette, SMW beendet Größter Wunsch: TMHT für SNES zu besitzen!

Rezgan Horo

Alter: 9 Land: Schweiz Lieblingsspiele: Track & Field II, SML 2, Mickey Mouse Höchstpunktezahl: SMB 3 beendet, Tetris 100 Linien Hobbies: NES spielen, radfahren, mit anderen Kindern spielen Größter Wunsch: Beim Club Nintendo zu arbeiten.

Remo Kleger

Alter: 11 Land: Schweiz Lieblingsspiele: SMW, Tiny Toons, The Magical Quest Höchstpunktezahl: The Magical Quest in 2 Tagen beendet, SMW in zwei Wochen alle Welten durchgespielt Hobbies: Judo, Leichtathletik und SNES spielen Größter Wunsch: Alle SNES Spiele zu besitzen und einmal in einem Film als Stuntman oder Schauspieler mitzuspielen.

Andreas P. Midl

Alter: 15 Land: Österreich Lieblingsspiele: The Flintstones, Adventure Island II, Castlevania III Höchstpunktezahl: World Cup in 2 Stunden, Duck Tales in 1/2 Stunde und Snake Rattle 'n Roll in 3 Tagen beendet Hobbies: Sport und NES spielen Größter Wunsch: Einen Ferrari Testarossa zu besitzen!

Alexander Germek

Alter: 10 Land: Österreich Lieblingsspiele: TMHT 2, SMB 3, Legend of Zelda, Tiny Toon Adventures, The Flintstones Höchstpunktezahl: TMHT 2, SMB 3, Adventure of Link beendet Hobbies: NES spielen, fernsehen, schwimmen Größter Wunsch: Reich zu sein und alle NES Spiele der Welt zu besitzen! (Anm.d.Red.: Wer will nicht reich sein?)

Felix Hnat

Alter: 11 Land: Österreich Lieblingsspiele: SMB 1 und 2, Kung Fu Höchstpunktezahl: Kung Fu, Jackie Chan's Action Kung Fu und Pro Wrestling beendet, SMB 1 fast beendet Hobbies: NES, Judo Größter Wunsch: Zaubern zu können!

Oliver Huber

Alter: 7 Land: Schweiz Lieblingsspiele: World Cup, SMB 3, Kirby's Dreamland Höchstpunktezahl: Kirby am ersten Tag beendet, SMB 3 im 8. Level, Donkey Kong in einem halben Tag beendet Hobbies: Judo, rechnen, Schach, UNO und NES spielen Größter Wunsch: Im Clubmagazin mit einem Foto zu erscheinen (...schon erfüllt!)

Ramona Stühlinger

Alter: 10 Land: Schweiz Lieblingsspiele: Tiny Toons, Pinball, Super Mario Land Höchstpunktezahl: Tiny Toons beendet, Bubble Bobble fast fertig Hobbies: Musik hören, Fußball und Game Boy spielen, meine Katze Murri streicheln Größter Wunsch: 11 zu werden, Bubble Bobble zu beenden, viele Katzen zu haben und Tierarzthelferin zu werden.

Oliver Bularand

Alter: 12 Land: Schweiz Lieblingsspiele: Double Dragon Höchstpunktezahl: SMB 3 fertig gespielt Hobbies: Basketball spielen Größter Wunsch: Fliegen zu können!

Marco Schügerl

Alter: 10 Land: Österreich Lieblingsspiele: Track + Field, SML 2, Tetris Höchstpunktezahl: Track + Field in einer Stunde beendet Hobbies: Radfahren, schwimmen, Skateboard fahren, Game Boy, turnen und Musik Größter Wunsch: Einmal Polizist zu werden!

Raphael Ruffleux

Alter: 13 Land: Schweiz Lieblingsspiele: SMB 1, 2 + 3, Mega Man 3, Super Off Road, Chip & Chap, Adventure Island II Höchstpunktezahl: Chip & Chap beim zweiten Spiel beendet, Mega Man 3 in einer Woche beendet, Probotector, Hyper Soccer und Paperboy beendet Hobbies: Fußball, Tischtennis und Nintendo spielen, fernsehen und lesen Größter Wunsch: Immer gesund zu bleiben, alle SNES, NES und Game Boy Spiele zu besitzen und viel in fremde Länder zu reisen.

Kilian Fux

Alter: 13 Land: Schweiz Lieblingsspiele: Tetris, SML 2, Duck Tales Höchstpunktezahl: Duck Tales in 6 Stunden beendet, Tetris 150 Linien Hobbies: 4-WD-Geländefahrzeuge, Sportwagen, Game Boy spielen und basteln Größter Wunsch: Ein 4-WD-Auto selber zu bauen.

Wolfgang Kaufmann

Alter: 10 Land: Österreich Lieblingsspiele: Super Mario Land 2, Turrican, Super Turrican, Mario & Yoshi Höchstpunktezahl: Mario & Yoshi 609.000, Turrican beendet Hobbies: Game Boy, Karate und fernsehen Größter Wunsch: Einmal bei einem Guns 'n Roses Konzert dabeizusein!!

Spielerprofile

Wenn Du Deinen Namen und Dein Bild im besten Magazin der Welt sehen möchtest, schreib uns einfach! Wir benötigen nicht nur Deinen Namen und Dein Alter, sondern auch Deine drei Lieblingsspiele, Deine zwei höchsten Punktezahlen, Deine Hobbies und Deine Wünsche für die Zukunft. Schreibt schnell, denn je eher wir Eure Profile bekommen, desto größer ist die Chance gedruckt zu weden (man muß aber trotzdem auch gut sein!)

MORTAL KOMBAT

Das meistbesprochene Spiel der letzten Monate ist nun auch auf dem Game Boy zu haben - toll! Jetzt können alle fanatischen Kampf-Fans auf dem Handheld sich bereit machen, um ihre Intelligenz und Kampfstärke gegen die zahlreichen trickreichen Gegner zu testen, die nur darauf warten, von Dir angegriffen zu werden!

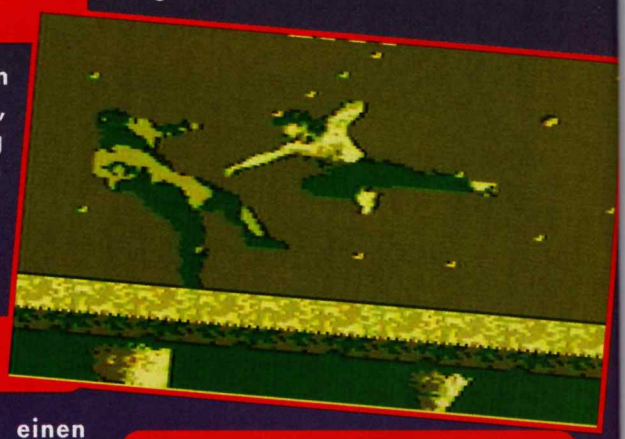
TIPS & TRICKS GAME BOY

TÖDLICHE BEWEGUNGEN

Genauso wie in der SNES Version des Spiels, gibt es auch hier einige unglaubliche Spezialbewegungen, die die versammelten Kämpfer an ihren Gegnern ausprobieren können. Alle besitzen eine Bewegung, mit der sie etwas auf ihren Gegner schleudern können, das heißt, Du kannst einem Nahkampf ausweichen, wenn Du schon zu schwach dazu bist. Hier präsentieren wir einige dieser Spezialangriffe.

KANO

Kanos Messer ist etwas, dessen Spitze Du nicht spüren möchtest, aber um die Bewegung auszuführen, wenn Du als Kano kämpfst, gehe nach hinten, dann nach vorne und drücke Knopf B.



RAYDEN

Rayden schleudert wirklich einen elektrisierenden Blitz. Um Deinen Gegner schnell zu rösten, gehe rasch nach hinten, dann nach vorne und drücke Knopf B.

LU KANG

Dieser feurige kleine Krieger bereitet seinen Gegnern eine warme Begrüßung in Form einer Feuerkugel. Drücke zweimal nach hinten und dann Knopf B, um die Feinde zu "entflammen".

SUB-ZERO

Sub-Zero kann seine Gegner mit einer kühlen Bewegung einfrieren. Drücke nach hinten, nach vorne und Knopf B, um Deinen Gegenüber in einen Eisblock zu verwandeln.

SCORPION

Ah! Die gefürchtete Speer in den Rachen Bewegung - sehr bösartig, aber auch sehr effektiv! Drücke zweimal nach hinten und dann Knopf B, um Scorpion nach seinen Gegnern greifen zu lassen.

SONYA

Mit dieser Dame ist nicht zu spaßen, denn sie kann ihre Gegner mit ihren elektrischen Ringen in sicherer Entfernung halten. Drücke zweimal nach hinten und dann Knopf B, um sie in Aktion zu sehen.

Es gibt natürlich noch weitere Spezialbewegungen, die von den Spielfiguren genützt werden können, aber die solltest Du am besten selbst herausfinden. Vielleicht haben wir ja in der nächsten Ausgabe ein paar Tricks auf Lager...

SPEZIAL SCHLÄGE

Lu Kang

Ellenbogen: Den A- Knopf drücken
Concorde Kick: Vorwärts, vorwärts, B- Knopf
Flammenschuss: Zurück, zurück, A
Todesschlag: Benütze diesen Trick nicht zu weit weg von Deinem Gegner. Vorwärts, vorwärts, zurück und A

Sub Zero

Faustschlag: Drücke den A- Knopf
Power Slide: Vorwärts, unten, B
Eisschuss: Zurück, zurück, und B
Todesschlag: Vorwärts, unten, vorwärts, A

Scorpion

Backfist: Nur in der Nähe des Gegners benutzen. Den A - Knopf drücken
Teleport Punch: Er erscheint auf der anderen Bildschirmseite mit einem Schlag auf den Gegner: Drücke Vorwärts + Unten
Speer-Waffe: Drücke Zurück , und A

Johnny Cage

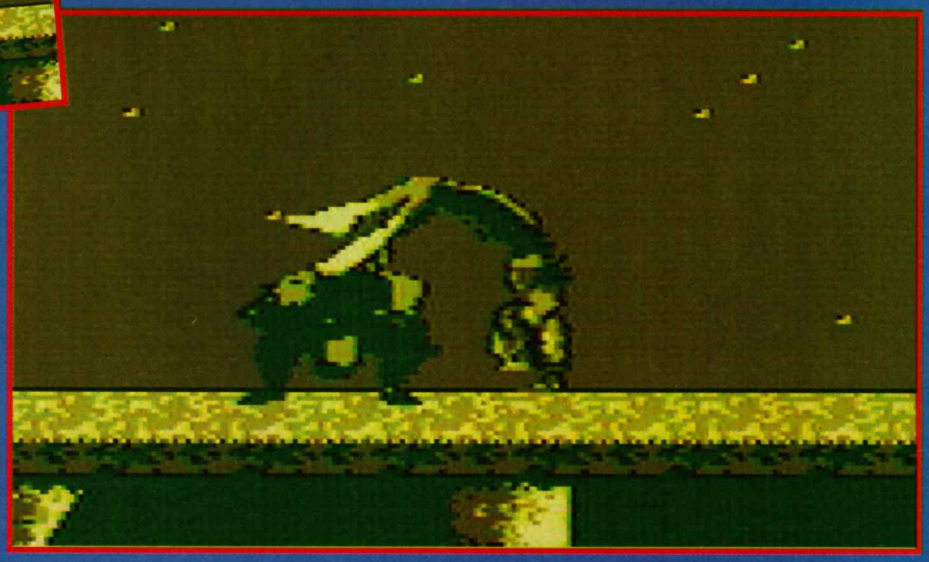
Ellenbogen: In diesem Modul nicht vorhanden.
Schattenkick: In diesem Modul nicht vorhanden.
Die Flamme: In diesem Modul nicht vorhanden.

Rayden

Ellenbogen: Den A- Knopf drücken
Torpedo: Zurück, zurück, vorwärts
Teleport: Unten, vorwärts
Energieblitze: Vorwärts, vorwärts + A
Todesschlag: Zurück, vorwärts unten, A + B

Sonya Blade

Palm Punch: Drücke den A- Knopf
Beinwurf: Unten + B + A
Flying Punch: Vorwärts, zurück, zurück, vorwärts
Energieschuss: Zurück, zurück, A
Todesschlag: Zurück, zurück, vorwärts, A + B



Kano

Kopfstoss: Du musst sehr nahe am Gegner sein . A - Knopf drücken.
Super Spin: In diesem Modul nicht vorhanden.
Spinning Blade: Zurück, vorwärts + Knopf A.

CONGO'S CAPER

Es ist uns zu Ohren gekommen, daß einige von Euch Probleme mit dem Besiegen der ersten beiden Bosse in diesem tollen Plattformspiel haben. Aber keine Angst, denn wir vom Club Nintendo sind hier, um Euch zu helfen; diese Ratschläge bezüglich der beiden trickreichen Kerle, sollten Euch gerade recht kommen.

Schlage den Dinosaurier in den Bauch.

Sammle die wertvollen Diamanten.

Verwende die Ranken um weiter zukommen.

TYRANNOSAURUS

Um diesen Burschen zu besiegen, mußt du die Höhlenmenschen, die er auf Dich schleudert, auf ihn zurückwerfen. Dabei solltest Du fast direkt unter seinem Maul stehen und beginnen Deine Keule zu schwingen, sobald er sein Maul öffnet. Aber achte auch auf die Höhlenmenschen, die von hinten kommen.

Finde den rosa Pteradactyl.

Viele Diamanten im Bonuslevel.

TEUFELSKERL

Um den Teufelskerl zu besiegen, mußt Du warten, bis er aus den kleinen Spalten an der Seite schleicht, dann springe und schlage ihn. Hüpfe dann über seine Feuerbälle, wenn er sich vorbeibewegt und wiederhole den gesamten Vorgang. Wenn er damit beginnt, Sterne einzusaugen, laufe zur anderen Seite des Bildschirm und hüpfe auf den Vorsprung, um seinem großen Schuß auszuweichen. Denke daran, daß Du durch Einsammeln von drei roten Perlen, während Du ein Höhlenmensch bist, zu Super Congo werden kannst, der höher springen kann und stärker ist.

DAFFY DUCK
THE MARVIN MISSIONS

Dieses Zeichentrick-Abenteuer mit dem mutigen Daffy Duck ist vollgepackt mit Action, wenn Du unseren schwimmhäutigen Freund durch eine Reihe von unglaublich gefährlichen Levels führst...

"SUCHET UND IHR WERDET FINDEN"

Suchen und erforschen ist der Schlüssel für das erfolgreiche Beenden eines Levels, denn Du findest eine Menge Gegenstände, die in allen möglichen Ecken und Nischen versteckt sind. Verwende Daffys Jetpack, um einige der höhergelegenen Gebiete zu erreichen, Du kannst dort oft zusätzliche Waffen, Gesundheitsdrinks und sogar Treibstoff für den Jetpack finden. Wenn Du Feinde besiegst, lassen diese nette Geldsäcke liegen, die Du schnell einsammeln solltest, denn später hast Du genug Gelegenheit das Geld auszugeben!

WENN DU DIE HITZE NICHT ERTRAGEN KANNST...

Der erste Level befindet sich in der Hitze vulkanischer Höhlen und besteht aus drei Unterlevels. Folge den Pfeilen und irgendwann befindest Du Dich dann zwei häßlichen Kerlen gegenüber, die Marvin mit einem magischen Trank herbeigezaubert hat. Sobald Du diese beiden waffenschwingenden grünen Monster am Ende von Level 1.3 besiegt hast, mußt Du Dich Marvin selber stellen.

MARVIN & DAS MASCHINENGEWEHR!

Marvin ist gerade dabei, an Bord seines Raumschiffes abzufliegen, wenn Du hereinplatzt, um ihn herauszufordern. Er sitzt im Cockpit und bedient sein Maschinengewehr und einen mechanischen Arm, der gefährlich herumschwingt.

Marvin zu schlagen ist ein Test Deiner Geschicklichkeit und Deines Timings. Es gibt eine Methode, mit der Daffy siegreich aus dieser Begegnung hervorgehen kann. Wenn der Kampf im Gange ist, wird die Verlängerung des mechanischen Armes verbessert.

Die effektivste Methode, um Marvin zu besiegen ist, direkt unter dem Cockpit zu stehen und nach oben zu feuern. Doch Du mußt auch den

schwingenden Arm im Auge behalten und sein Bewegungsmuster herausfinden.

SCHRITT FÜR SCHRITT

Sitzt Du bequem, dann können wir loslegen...

Stelle Dich zuerst unter das Cockpit und beginne nach oben zu schießen. Warte bis der Arm sich auf Dich zu bewegt. Gehe dann nach links, um der wirbelnden Klinge auszuweichen. Nun springe einmal nach oben und schieße von vorne auf Marvin. Wenn sich der Arm nach links bewegt, springe nach oben und über die Klinge. Nimm wieder Deine Position unter dem Cockpit ein und feuere weiter. Wiederhole diese Vorgänge, bis der Arm mit einer Pinzette ausgestattet wird - autsch! Bleibe wieder so lange wie möglich unter dem Cockpit und schieße auf Marvin, wenn der Arm dann nach vorne kommt, gehe auf einen sicheren Platz auf der linken Seite. Mach so weiter, bis der Arm sich wieder verändert. Diesmal ist es ein Gewehr, das Dir Schwierigkeiten bereitet. Feuere weiterhin von unten auf Marvin, aber behalte das Gewehr immer im Auge. Gehe aus dem Weg, wenn es feuert, dadurch gehen die Kugeln zu dem Platz, an dem Du gestanden bist. Nun wird es nicht lange dauern, bis Du als Sieger dastehst!

Super Mario All Stars ist das Spiel, auf das alle Mario Fans gewartet haben! Jedes der klassischen Mario Spiele des NES wurde auf den Standard des Super NES aufgemotzt und nun können auch alle Super NES Besitzer sich an den Super-Abenteuern von Mario erfreuen.

Um Euch etwas zu helfen, haben wir hier einige nützliche kleine Tips, die über schwierige Stellen in den Spielen weghelfen können.

SUPER MARIO ALL STARS™

SUPER MARIO BROS.

Es gibt verschiedene Punkte in den Welten, die Dir den Zugang zu Bonusräumen und geheimen Warps verschaffen.

★WELT 1-2★

Der erste solche Punkt liegt in der Nähe des Starts in Welt 1-2. Du mußt Super Mario sein und die Deckenblöcke zerschlagen, nach oben springen und dann durchlaufen, bis zum Endlevel.

★WELT 2-1★

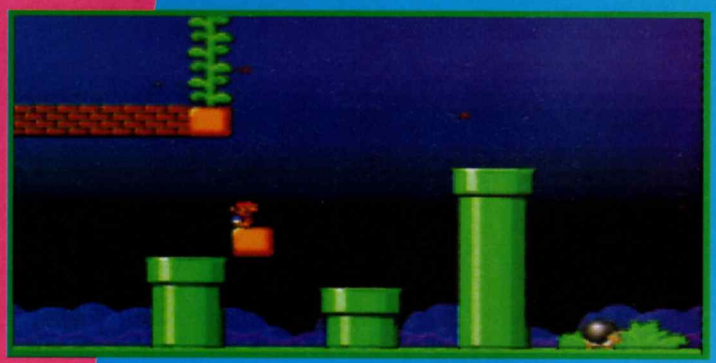
Wenn Du zu der Reihe von zerbrechlichen Blöcken über den beiden Fragezeichen-Plattformen kommst, schlage auf den mittleren, um eine Ranke zu befreien, die Dich direkt in eine Extrabonusstufe bringt.

★WELT 4-2★

Stelle Dich unter den unerreichbaren Block in der Nähe des Lifts und der Röhre in der Mitte des Levels. Springe nach oben, um einen versteckten Block zum Erscheinen zu bringen, dann triff ihn nochmals, um eine Ranke wachsen zu lassen, die in die Levels 6, 7 und 8 führt.

★WELT 6-1★

Lasse Dich auf die andere Seite des unzerstörbaren Blocks in der Nähe des Starts fallen, dann springe nach oben, um einen versteckten Block zu entdecken. Dafür wirst Du mit einem Extraleben belohnt.



★WELT 6-2★

Wenn Du zu den drei Röhren neben einer Reihe von braunen Blöcken gelangst, schlage den Endblock, um eine weitere Ranke zu entdecken. Um sie zu erreichen, lasse Dich auf die rechte Seite der ersten Röhre fallen und springe nach oben, um einen unsichtbaren Block zum Erscheinen zu bringen. Verwende diesen Block als Stufe, um die Ranke zu erreichen.

SUPER MARIO BROS. 2

★WELT 1-1★

Wenn Du den Endblock der beiden parallelen Reihen von zerstörbaren Blöcken triffst, bekommst Du dafür ein sehr nützliches Extraleben.

★WELT 2-2★

Verwende Deine Bomben, um den blockierten Weg zu räumen. Wenn Du die vier Igel erreichst, ziehe an der linken Pflanze und bombardiere die Grube auf der rechten Seite. Ziehe dann an der rechten Pflanze, um einen Krug zu erhalten. Mit diesem Krug kannst Du eine weitere Türe in den Subspace aufmachen.

★WELT 5-1★

Wenn Du die beiden Reihen mit zerstörbaren Blöcken nach drei Vierteln des Weges durch den Level erreichst, schlage auf den letzten Block, um eine Ranke wachsen zu lassen, die Dich in Level 6 hinaufklettern läßt. Wenn Du den Endblock in der Nähe des Lifts am Ende dieser Stufe triffst, kannst Du auf der daraus aufsteigenden Ranke direkt in Welt 7 klettern.

★WELT 1-2★

Lasse Dich auf die rechte Seite der zweiten Röhre fallen, dann springe nach oben und entdecke einen weiteren versteckten Block. Schlage den Block nochmals, um eine Ranke wachsen zu lassen, die Dich direkt in Welt 3 bringt.

SUPER MARIO
ALL STARS
SUPER MARIO BROS.
SUPER MARIO 2
BROS.
LOST LEVELS

Club
Nintendo®

SUPER MARIO BROS. 2

★WELT 1-1★

Nachdem Du die Ranke hinaufgeklettert bist, ziehe an der ersten Pflanze ganz links, um einen Krug zu bekommen. Wirf nun den Krug nach rechst, um eine Türe zu öffnen. Hinter dieser Türe liegt der Subspace, der absolut vollgepackt ist, mit Münzen und Pilzen.

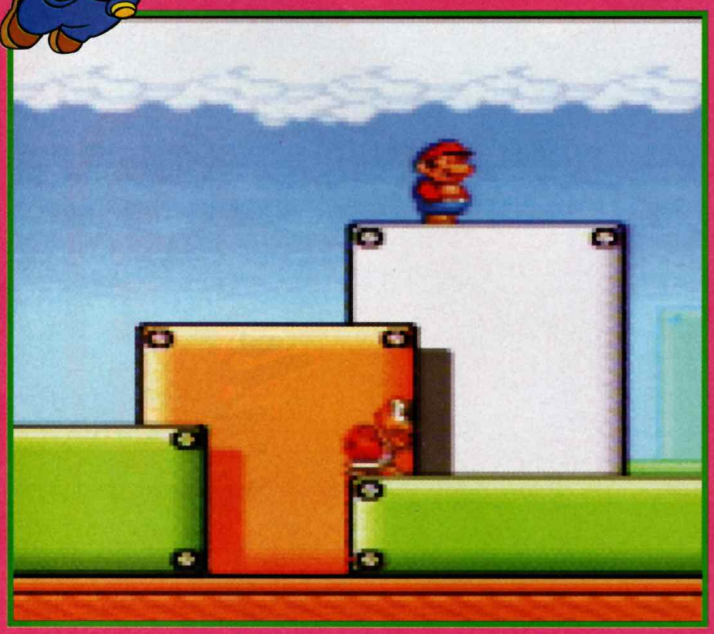
★WELT 1-2★

Wenn Du die erste Pflanze herausziehst, nachdem Du mit dem magischen Teppich geflogen bist, entdeckst Du einen dieser nützlichen Krüge.

★WELT 1-3★

Um den Mäuse-Boß auf diesem Level zu besiegen, warte, bis er die Bomben auf Dich wirft. Fange diese Bomben und schleudere sie auf ihn zurück. Nach einigen Treffern wird er bald in den Mäuse-Himmel kommen.

SUPER MARIO BROS. 3



★WELT 1-1★

Springe auf den ersten roten Panzer, um eine Feder als Belohnung zu bekommen. Verwende diese, um nach oben zu fliegen und in den Wolken ein Extraleben zu erhalten.

★WELT 1-3★

Ducke Dich auf dem weißen Block am Ende des Levels. Du fällst dann dahinter hinunter und kannst die wichtige Warpflöte einsammeln.

★WELT 4-2★

Wirf einen roten Panzer auf den Fragezeichenblock am Anfang des Levels, um einen Superpilz zu bekommen. Du mußt schnell sein, denn er versinkt im Wasser, wenn Du nicht aufpaßt.

SUPER MARIO BROS. 2

★WELT 2-2★

Ziehe die erste Pflanze und bekommst dafür einen weiteren Krug. Wirf diesen Krug nach unten, um eine Tür in den Subspace zu öffnen.

★WELT 3-2★

An einem Punkt des Spiels erreichst Du einen tiefen Abgrund, den man scheinbar unmöglich überqueren kann. Springe an der Kante der Plattform gerade nach oben, um einen unsichtbaren Block sichtbar zu machen. Wenn Du auf diesem stehst, springe ein bißchen nach links, um einen weiteren Block zu entdecken, von dem aus Du die Röhre erreichen kannst und somit über den Abgrund gelangst.

EXTRALEBEN -TRICK

Es gibt einen Weg, um in einigen Levels Extraleben zu gewinnen. Du brauchst etwas Übung, um sie durchzuführen, aber das ist es auf jeden Fall wert. Der leichteste Trick funktioniert in Level 1-2. Besiege in Deinem Waschbäranzug neun Feinde, ohne den Boden zu berühren - dafür wirst Du mit einem Extraleben belohnt.

MARIO'S TOP TIPS

SNAKE RATTLE N ROLL

Um in Level 3 zu warpen, gehe auf die erste Insel und drücke B und A.

Um in Level 8 zu gelangen, mußt Du in vier Sekunden am Ende des Level 1 sein, dort gibt es dann eine Rakete, die Dich direkt in Level 8 bringt. Lasse Dich vom letzten gelben Amboß in Level 4 treffen, Du mußt dabei auf dem Feld vor der Waage stehen, dadurch bekommst Du ein zusätzliches Continue.

MANIAC MANSION®

Noch immer ist Maniac Mansion eine schwierige Sache für Euch. Um das Spiel ein wenig zu erleichtern, hier einige Paßwörter:

Wandsafe	1029	4186	0120	1230
Telefon	3444	2275	1547	7537
Funkgerät	1138	3412	0525	
Innere Türe	0000	7572	8640	3301

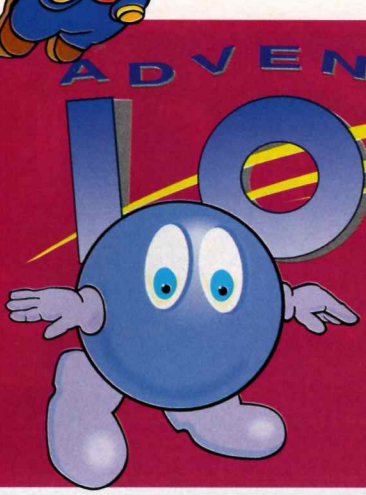
TINY TOON

Um ins Tiny Toon Raumschiff zu gelangen, mußt Du in einem Level eine ungerade Anzahl von Karotten sammeln, die gleichzeitig auch ein Vielfaches von 11 ist (also 11, 33, 55, 77 oder 99). Am Ende des durchgespielten Levels erscheint dann auf der Landkarte das Raumschiff. Es geht aber noch einfacher: lasse Dich einfach bei Elmyra besiegen und gehe dann direkt ins Raum-schiff, das dann ebenfalls auf der Karte erscheint

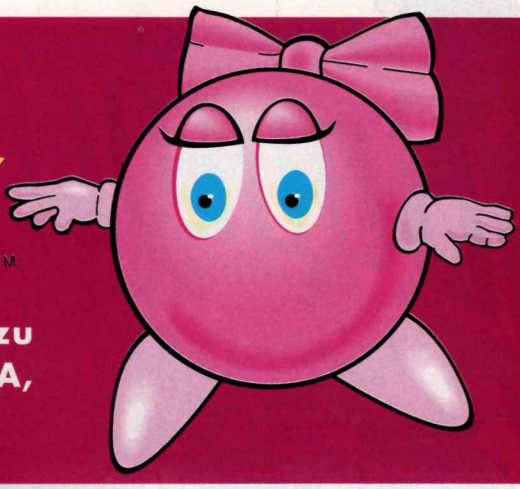
Einen Bonuslevel mit der Möglichkeit 3 Extraleben zu erhalten gibt es in Level 1-2. Gehe zur Stelle, an der Dich das Mädchen küssen will und wähle das Glücksherz aus Deinem Inventar. Wenn der Zähler ein Vielfaches von 10 anzeigt, lasse Dich von ihr erwischen und die Zusatzleben gehören Dir (das funktioniert aber nur, wenn Du nicht als Buster spielst!).

MARIO'S TOP TIPS

ADVENTURES OF LOLO 2™



Hier sind die Paßwörter zu einigen Speziallevels: PROA, PROB, PROC, PROD.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II

Hier ist der ultimative Turtles-Trick: drücke auf dem Titelbildschirm: B, A, B, A, OBEN, UNTEN, B, A, LINKS, RECHTS, B, A, START. Du bekommst dann zehn Extraleben, sowie die Möglich-keit, alle Levels anzuwählen.

CAPTAIN PLANET

Innen 1 763754 Außen 2 955783 Innen 2 637511 Außen 3 148574 Innen 3 786565

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU™

Wem die 99 Extraleben nicht genug sind, der kann mit dem ersten Controller folgende Kombination versuchen: OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, OBEN, UNTEN, B, A; dann auf dem zweiten Controller Knopf B und schließlich wieder auf dem ersten Pad den Startknopf. Wenn Du nun das Steuerkreuz nach unten drückst, kannst Du einen Level auswählen und mit Knopf B des zweiten Controllers kannst Du die Continues einstellen.

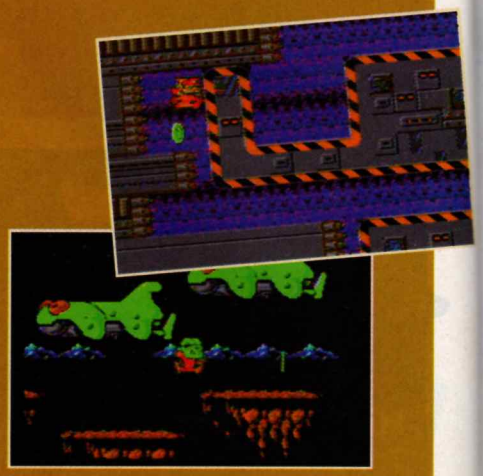
MARIO'S TOP TIPS

BOULDER DASH

Paßwörter

Welt	Paßwort
1 Boulder World	000 000
2 Ice World	635 870
3 Sand World	840 137
4 Ocean World	840 967
5 Relic World	225 378
6 Volcano World	752 053
Level 7	423 480
Level 8	457 397
Level 9	423 579
Level 10	864 111
Level 11	995 065
Level 13	523 375
Level 14	243 481
Level 15	606 664
Level 16	692 551
Level 17	724 892
Level 18	772 974
Level 19	724 045
Level 20	723 846
Level 21	231 750
Level 22	228 733

Bucky O'Hare



Paßwörter

Deadeye Duck 67KIJ
Willy M7Lak
Blinky M7KZ3
Endstufe MPW2L
Endstufe 2 MPL65

TOM & JERRY (and TUFFY)

Drücke auf dem Titelbild RECHTS, RECHTS, OBEN, LINKS, OBEN, RECHTS, UNTEN, B, A, SELECT und 2 x START. Du mußt diese Tastenkombination so schnell wie möglich eintippen und bekommst, wenn Du alles richtig gemacht hast, als Belohnung 99 Leben.

MARIO'S TOP TIPS

Level 1-2: MDRR
Level 2-1: NMLL
Level 2-2: NWKL
Level 3-1: LGZQ
Level 3-2: GPTW
Level 4-1: GNXF
Level 4-2: KHCN
Level 5-1: QGVN
Level 5-2: WBZT
Level 6-1: FFHG
Level 6-2: CKQG
Level 7-1: GPZT

CASTLEVANIA III

Gib das Paßwort HELP ME ein und Du bekommst 10 Extraleben.

Faxanadu

Um am Beginn des Spiels zusätzliche 1.500 Goldstücke zu bekommen, gehe zum König, um den ersten Batzen Geld zu erhalten, dann gib alles aus, damit Dein Besitz auf Null sinkt. Gehe dann zurück zum König und er findet die 1.500 Goldstücke für Dich.

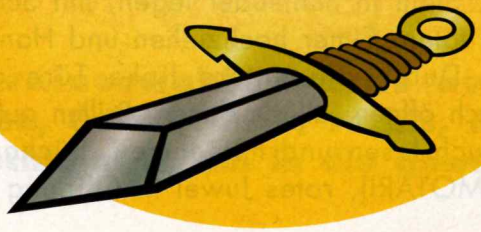
Hier ist auch noch ein Paßwort, mit dem Du alle möglichen Gegenstände besitzt:

k8fPcv?,TwSYzGZQhMIQhCEA

SWORDS and SERPENTS

Hier sind einige sehr hilfreiche Paßwörter für dieses schwierige Spiel:

Level 1: QSALS???4UNMR?
Level 2: 9JATS???4XNMW?
Level 3: UJACS???4VNRZ?
Level 4: UJNFS???4SNFX?
Level 5: 9J?JS???4SV4K?
Level 6: MZBJS???ATUZ?K
Level 7: 3RSJS???ATUNF?
Level 8: ENSJS???RQULIK
Level 9: 39SJS???RQULIK
Level 10: ENSJS???RQ3QHK



MARIO'S TOP TIPS

Shadowgate™

Für alle von Euch, die Probleme bei dem Spiel Shadowgate haben, drucken wir hier eine stichwortartige Gesamtlösung ab! Also, nur Mut und los gehts!

Totenkopf öffnen und Schlüssel nehmen, Doppeltür öffnen, Buch öffnen und Schlüssel nehmen, in der Halle die rechte Tür öffnen, im folgenden Raum alle nehmen und durch die Flügeltür gehen. Nach rechts gehen, durch die rechte Tür, Tür neben dem See öffnen, durch den Wasserfall gehen. Stein wegschieben und den Beutel nehmen, aus dem Wasserfall herausgehen und zwei bis drei Steine aufheben. Zurückgehen und durch die linke Tür. Das weiße Juwel aus dem Beutel nehmen und in die Öffnung (im Raum mit der Kiste) legen. Eiskugel nehmen und in den Haifischsee werfen. Schlüssel und Kugel nehmen und das Eis erwärmen (benutze brennende Fackel mit See). Wieder in den Raum mit dem Podest gehen und die Tür öffnen. Unbedingt Schild nehmen, dann Hammer und Speer; in die Gruft gehen und rechten Sarg aufmachen. Mumie verbrennen und Zepter nehmen; zurück zur Halle mit dem Buch und der Geheimtür (Stein!) öffnen. Pfeil nehmen und brennende Fackel mit magischer Fackel verwenden, Geheimgang betreten und linke Brücke nehmen, Mantel anziehen. Tür öffnen, Seil nehmen, Schild "EPOR" 2 x lesen, Geheimtür öffnen, blauen Juwel in die Öffnung legen, Magier erscheint und hinterläßt uns eine Schriftrolle, zurückgehen, zu Seil EPOR sagen, alle Fläschchen nehmen, hinaufklettern. Im Raum mit 3 Spiegeln den mittleren Spiegel mit Hammer zerschlagen, mit Schlüssel 3 die Tür dahinter aufsperren, Eiskugel auf Drachen werfen, mit Speer oder Zauberspruch HUMANA den Troll verjagen. Stein in Schleuder legen, mit Schleuder Zyklopen töten, Eimer hochziehen und Handschuh nehmen. Durch die untere linke Türe gehen, Schreibtisch öffnen, alles nehmen, Brillen aufsetzen, dickes Buch lesen und mitnehmen, Bücher lesen (Spruch MOTARI), rotes Juwel in Öffnung legen, Geheimgang betreten, mit Schriftrolle 3 Globus öffnen und Flasche 5 trinken, Schlüssel 6 nehmen, zurück auf Flur gehen. Linke obere Tür betreten, Geheimfach (Boden) öffnen, heiliges Wasser nehmen und alle anderen Fläschchen, in den Garten gehen, Handschuh anziehen, Flöte nehmen, Flöte spielen, Ring nehmen, zurück auf den Flur und mittlere Tür öffnen, Teppich verbrennen, Schlüssel 4 nehmen, linke obere Tür mit Schlüssel 6 öffnen, mittlere Tür mit Schlüssel 4 öffnen, rechte Tür mit Schlüssel 5 öffnen, in rechte Tür gehen, Rätsel lösen (mögliche Lösungen: Besen, Hufeisen, Blasebalg, Spiegel, Landkarte), hochgehen und Shooting Star von der Karte nehmen, Karte zur Seite schieben und Stab nehmen, weiter hochgehen und Mädchen mit Silberpfeil töten, Spitze nehmen, zurückgehen, linke Tür, Silberhorn nehmen, Hund mit heiligem Wasser töten, Horn aufnehmen, hochgehen, Drachen mit Shooting Star töten und Bladed Sun nehmen, zurückgehen und durch die mittlere Tür gehen, links, Stab in Halter stecken und Zauberstab nehmen, zu beiden Brücken zurück, Leichtmacher trinken, über linke Brücke gehen, Zauberstab auf Schlangenstatue verwenden, an Troll vorbei mit HUMANA, links, Beutel nehmen (nicht Gold), zurück auf Flur, Thronraum betreten, König das Zepter in linke Hand geben, Ring in Öffnung legen, Geheimgang betreten, geradeaus gehen, rechts gehen, MOTARI-Zauberbuch auf Dämonen verwenden, über Brücke gehen und Hebel betätgen (Kombination 3-2-3), Silber Orb nehmen, zurück, Schriftrolle Illumina auf Gargoyle anwenden, durchgehen und Brunnen öffnen, große Münze in den Brunnen werfen, hindurchgehen, Gong schlagen, Fährmann bezahlen (Goldstück), Bladed Sun in Schwertsymbol legen, Horn blasen, Geheimgang betreten, rechts gehen, auf andere Seite, Talisman in erste Säule, Totenkopfhöhle geht auf, reingehen, Zauberstab auf Monster benutzen (Spitze vom Mädchen und die Kugel aus dem Zylinder drauf tun), ENDE.

MARIO'S TOP TIPS

Batman II
Return of the Joker

Hier die Paßwörter damit der Held mit dem Umhang die Welt retten kann:

Level 1-2: MDRR
Level 2-1: NMLL
Level 2-2: NWKL
Level 3-1: LGZQ
Level 3-2: GPTW
Level 4-1: GNXF
Level 4-2: KHCN
Level 5-1: QGVN
Level 5-2: WBTZ
Level 6-1: FFHG
Level 6-2: CKQG
Level 7-1: GPZT

ISOLATED WARRIOR

Hier einige Paßwörter für diesen NES Klassiker:
Level 2: 5963
Level 3: 8920
Level 4: 0705
Level 5: 5826
Level 6: 2687

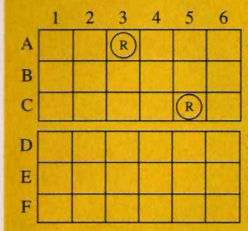
Little Nemo
the DREAM MASTER

Hier ist eine Levelauswahl: drücke auf dem Titelbildschirm oben, Select, links, rechts, A, A, B und dann bis zu achtmal A, um in die gewünschte Welt zu kommen.

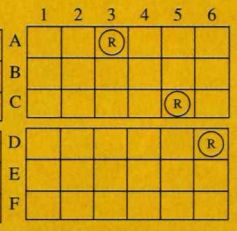
MARIO'S TOP TIPS

MEGA MAN 3

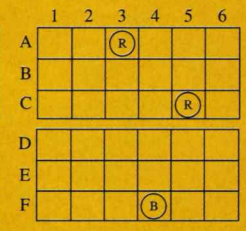
TOPMAN



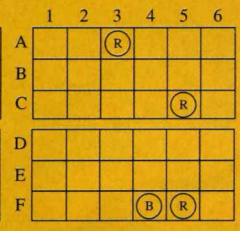
SHADOWMAN



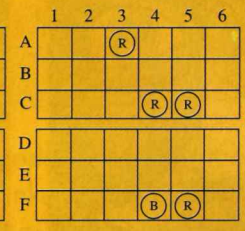
SPARKMAN



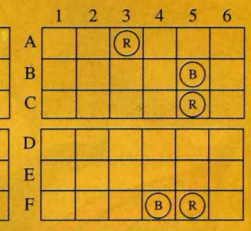
MAGNETMAN



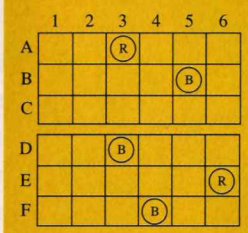
HARDMAN



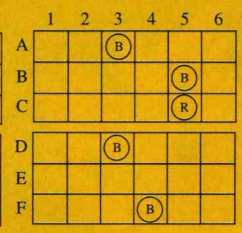
GEMMINIMAN



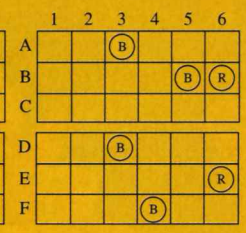
NEEDLEMAN



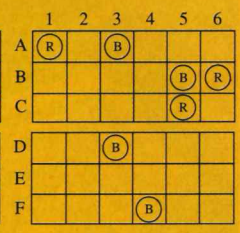
SNAKEMAN



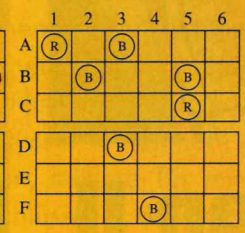
GEMMINIMAN



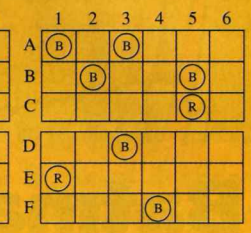
SPARKMAN



NEEDLEMAN



SHADOWMAN



CODES FÜR MEGA MAN 4*

TOAD MAN

A3, A5, A6
B1
D1
E3

SKULL MAN

A1
B4
C4, C5
E3
F2

PHARAOH MAN

A5
B1, B2, B4
Normal D1
E3

DIVE MAN

A1
B4
C5, C6
E2, E3

BRIGHT MAN

A1, A5
Normal B3, B5
D1
E3

DRILL MAN

A1, A4
C5
D2
E2, E3

DUST MAN

A1
Normal B4
C1, C5
D1
E3

RING MAN

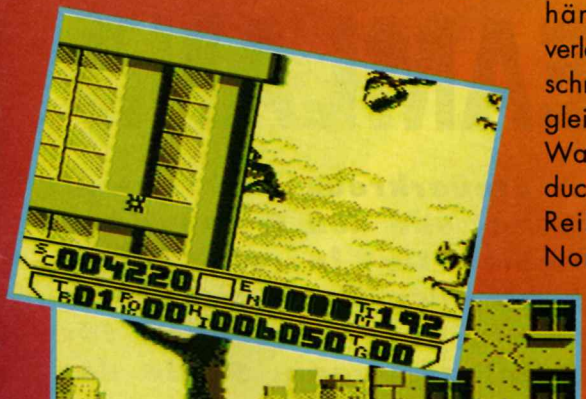
A1, A4
B5
E2, E3, E4

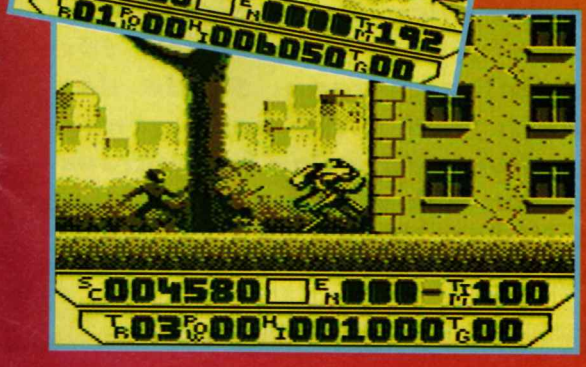
SPIDER-MAN 3

Eine wilde Gang mechanischer Spider-Slayer ist darauf aus, unseren netzwerfenden Helden zu zerstören. Um ihren metallischen Wahnsinn zu stoppen, wollen wir Dir hier einige nützliche Tips dazu geben.

BANDITEN ERKENNEN

Wenn Du gegen die zahlreichen Banditen kämpfst, die herum-marschieren, laufe nicht einfach fäusteschwingen und tretend auf jeden Fremden im weißen Mantel zu. Viele von ihnen sind nur unschuldige Bürger. Um diejenigen herauszufinden, die eine Abreibung verdienen, ducke Dich bei einer Person und warte, ob sie eine Waffe aus der Jacke zieht. Wenn er ein Gewehr hat, verpasse ihm eine, wenn er aber nur eine Zeitung unter dem Mantel hervorholt, lasse den hilflosen Kerl in Ruhe. Andere Ziele im Park sind die Skateboard-Fahrer. Schlage sie mit Deinem Netzschuß oder verpasse ihnen einen Tritt, um sie von ihren Boards zu kicken. Die besiegten Skateboarder zählen auch zur Zahl der vernichteten Feinde.



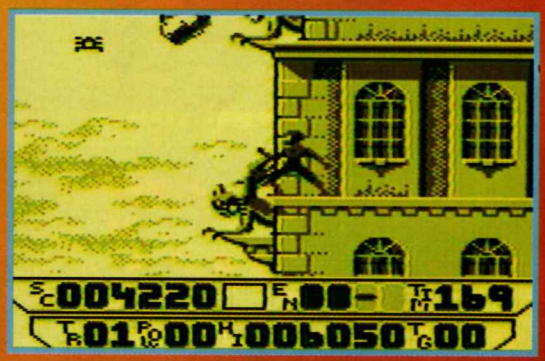


ALLE MONSTER BESIEGEN

Die großen Alienmonster zu besiegen ist eigentlich ganz einfach. In den meisten Fällen siehst Du eine Reihe von großen dunklen Kugeln auf dem Bildschirm hängen. Diese stellen Deine verlorene Energie wieder her, also schnappe sie und lasse Dich auf den gleichen Level, wie das Alien fallen. Warte bis es auf dem Boden landet und ducke Dich, dann verpasse ihm eine Reihe von gut gezielten Kicks. Normalerweise sind zwölf Treffer genug, um den Feind zu besiegen. Achte darauf, der tödlichen Laserspucke auszuweichen, wenn Du auf ihn zukommst.

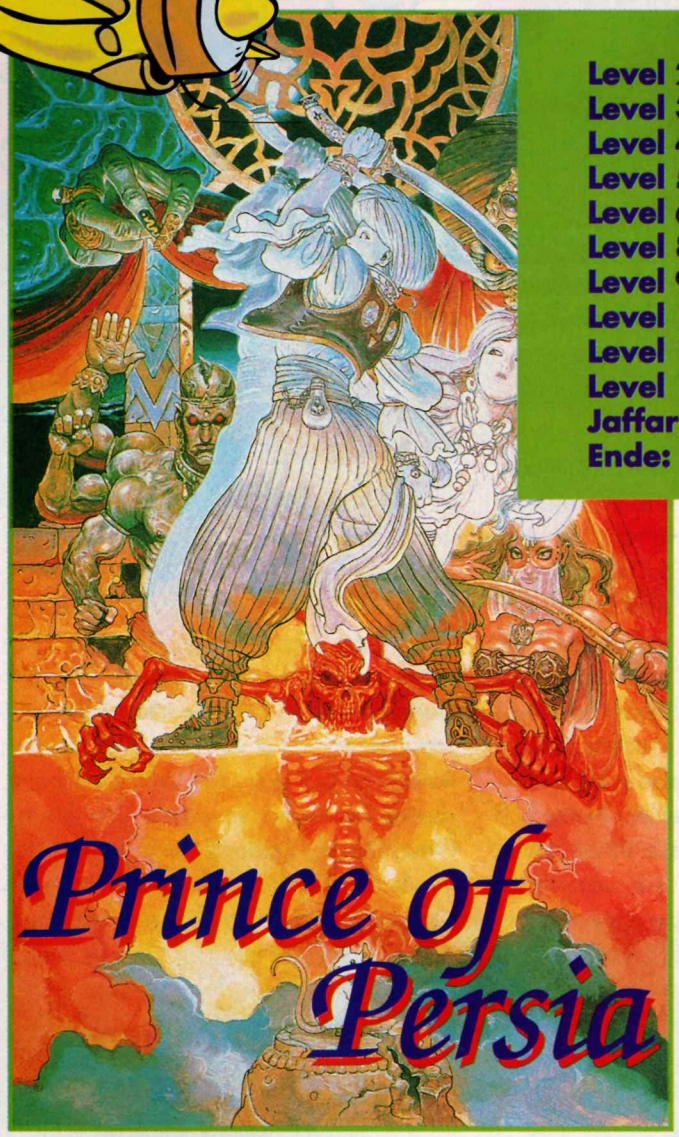
DIE ZWILLINGSTÜRME

Einer der trickreichsten Levels des Spiels besteht aus den Zwillingstürmen. Um auf ihre Spitze zu gelangen, mußt Du auf dem linken Turm so weit wie möglich nach oben klettern, bevor Du Dich auf den rechten Turm schwingen kannst. Kletter die Wand hinauf und schwinge Dich nach rechts hinüber. Auf dem Weg begegnen Dir jede Menge Feinde. Darunter gibt es feuerspeiende Adler und steinewerfende Klauen. Wenn der Adlerkopf auf dem Bildschirm erscheint, ducke Dich und verpasse ihm einige Netzschüsse. Dadurch wird er für eine Weile abgeschreckt. Die steinewerfenden Klauen bereiten Dir größere Probleme, denn sie schweben oben auf dem Bildschirm herum und lassen große



Felsbrocken auf Dich fallen. Es ist schwer zu beurteilen, wenn ein Stein fallen wird, es ist also am besten, immer in Bewegung zu bleiben und zu hoffen, nicht getroffen zu werden. Es gibt auch eine Reihe von kleinen Spinnen, die auf diesem Level herumkriechen, sie kann man nur mit einem gezielten Tritt beseitigen. Doch es ist einfacher, ihnen auszuweichen, als sie zu bekämpfen

MARIO'S TOP TIPS



	Paßwörter
Level 2:	06769075
Level 3:	28611065
Level 4:	92117015
Level 5:	87019105
Level 6/7:	58310135
Level 8:	70914195
Level 9:	68813685
Level 10:	01414654
Level 11:	32710744
Level 12:	26614774
Jaffar:	98119464
Ende:	89012414

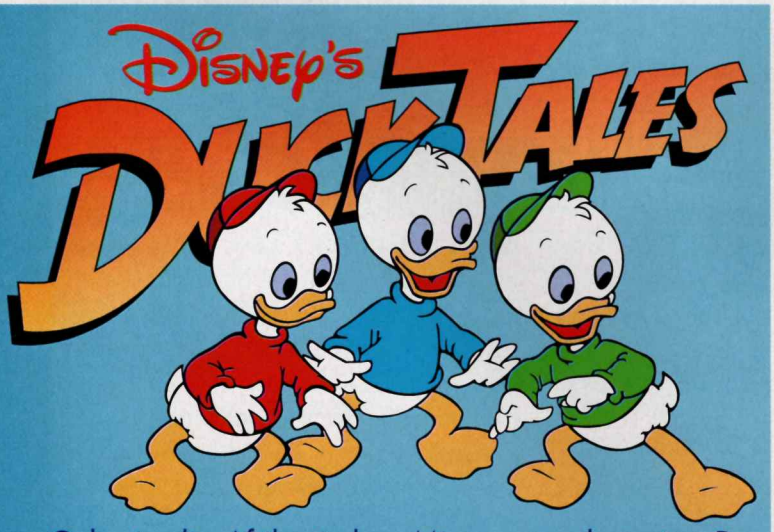
Bill & Ted

Paßwörter
Level 2 - 555-4239
Level 3 - 555-6767
Level 4 - 555-8942
Level 5 - 555-4118
Level 6 - 555-8471
Level 7 - 555-2989
Level 8 - 555-6737
Level 9 - 555-6429
Level 10 - 555-1881

The Castlevania Adventure

Um das Spiel mit 9 Leben zu beginnen, tippe das folgende Paßwort ein: Kerze, Kerze, Herz, Herz. Um beim letzten Levelboß Graf Dracula zu starten, drücke Kugel, Herz, Kerze, Herz.

Disney's DuckTales



Gehe in die Afrikanischen Minen, von dort wirst Du nach Transylvanien geschickt. Sammle dort die beiden Extraleben ein und gehe, ohne den Schlüssel mitzunehmen. Kehre zu den Minen zurück und dann wieder nach Transylvanien, wo Du die Extraleben wieder einsammeln kannst. Auf diese Weise kannst Du Dir einige Zusatzleben verschaffen.

KIRBY'S DREAMLAND

Drücke das Steuerkreuz nach unten, dazu den Select und den B Knopf und schon kommst Du in ein tolles Soundmenü mit allen Musikstücken des Spiels und einigen Extraleben für längeres Spielvergnügen. Sollte der Schwierigkeitsgrad nicht hoch genug sein, drücke gleichzeitig das Steuerkreuz nach unten, den Select und den B Knopf - schon ist Kirby's Dreamland schwerer zu knacken.

MARIO'S TOP TIPS

STAR WARS

Um unbehelligt durch das Asteroidenfeld zu gelangen, steuere Dein Schiff in eine Ecke und lasse den ganzen Level über Deinen Finger auf derselben Position auf dem Steuerkreuz. Du zoomst direkt in den nächsten Abschnitt und die Asteroiden kommen nicht einmal in Deine Nähe.

Wenn Du volle Bewaffnung willst, lege eine Pause im Spiel ein und drücke OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A, START. Drücke PAUSE und dann B, B, B, B, B, A, A, A, A, A. Wenn Du nun das Spiel neu startest hast Du drei Speed-Ups und einen Schild. Um in einen Bonuslevel zu gelangen, mußt Du in der Mitte der zweiten Stufe das Alien besiegen und den fallenden Turm beschießen. Wenn Du unter den Turm kommst und ihn nach oben drückst, wirst Du in eine Bonusstufe geführt, wo Du massenweise Extraleben und Kraftverstärker sammeln kannst.

MARIO'S TOP TIPS

TINY TOON

Paßwörter
Level 2 - Leer, Karotte, Leer, Karotte
Level 3 - Melone, Leer, Melone, Leer
Level 4 - Ananas, Ananas, Melone, Melone
Level 5 - Melone, Melone, Melone, Leer
Level 6 - Karotte, Karotte, Leer, Leer
Level 7 - Leer, Melone, Leer, Leer
Bonusspiel Laufen - Karotte, Karotte, Karotte, Karotte
Bonusspiel Schlagen - Melone, Melone, Melone, Melone

Parodius

Um mit der besten Ausrüstung ins Spiel zu gehen, drücke auf dem Pausenbildschirm einfach OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B und A.

Hier sind die Codes für die letzten fünf Levels diese tollen Plattform-Abenteuers:
Level 96: BGL3
Level 97: VLLD
Level 98: VGLD
Level 99: KLLD
Level 100: KGLD

KID DRACULA

Paßwörter
Level 2 - 5613
Level 3 - 3272
Level 4 - 7283
Level 5 - 5346
Level 6 - 7225
Level 7 - 5539
Level 8 - 7158

GODZILLA™

Hier ein nützliches Paßwort:
4M7BNK634T3PS3RX4

MARIO'S TOP TIPS

Mickey's Dangerous Chase

Wenn nach Verlust aller Leben GAME OVER erscheint, drücke viermal Knopf A, damit kommst Du in ein Menü zur Spielerauswahl und kannst die Jagd fortsetzen.

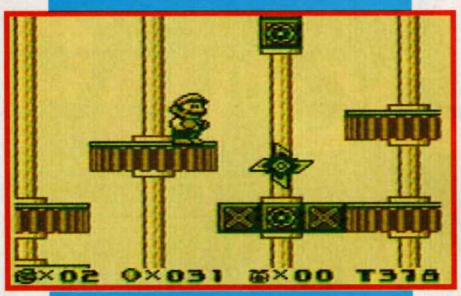
ADVENTURE ISLAND

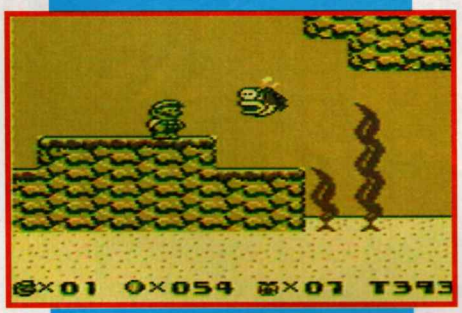
Noch bevor Du auf dem Titelbildschirm START drückst, solltest Du folgende Kombination versuchen, um Dir eine Insel aussuchen zu können: RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, A, B, A, B. Nun erscheint ein Menü, in dem Du die gewünschte Insel auswählen kannst.

SKATE OR DIE

Paßwörter
(1 Spieler Modus)
Level 2: Las Vegas GNBF
Level 3: Tschernobyl MTGB
Level 4: Hanoi PVFS
Level 5: Bagdad FVCH
Level 6: Panama City BXHN
Level 7: Osterinseln GFTQ
Level 8: Atlantis JZWC

Super Marioland 2





Viele von Euch sind Fans von Super Mario Land 2 auf dem Game Boy. Hier geben wir Euch einige Tips, die Ihr vielleicht gut gebrauchen könnt.

In diesem Spiel gibt es sehr viele geheime Ausgänge, die alle mit einem Stern über der Tür gekennzeichnet sind. Wo Du diese finden kannst, wollen wir Dir mit diesen Tips zeigen.

SPACE ZONE:

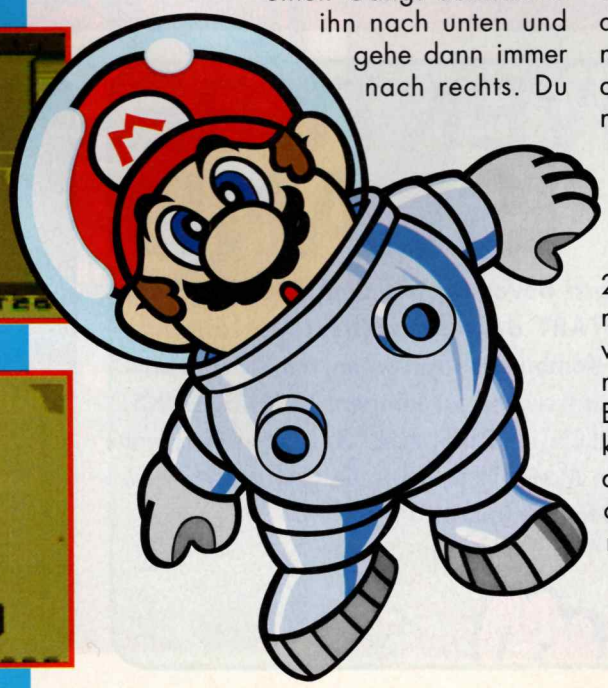
1. Level: gleich nach der Glocke mußt Du beim rechten Pfeiler nach oben springen. Ein versteckter Stein taucht auf und Du kannst auf ihn draufspringen. Hüpfe wieder nach oben und dann auf den auftauchenden Stein (2x). Rechts oben befinden sich zwei Steine, auf die Du springen mußt. Springe nun immer wieder über die Münzen die Du siehst, nach rechts weiter. Du wirst dann bald zur Sternentür kommen.

PUMPKIN ZONE:

In dieser Welt gibt es zwei versteckte Ausgänge:

2. Level: hier befinden sich drei Wasserbecken nebeneinander. Im mittleren Wasserbecken kann man nach unten tauchen und findet dort einen Gang. Schwimme ihn nach unten und gehe dann immer nach rechts. Du wirst eine Röhre finden, auf der 2 Blöcke sind. Zerstöre als Super Mario diese Blöcke und gehe durch die Röhre. Dann nur noch ein Stück nach rechts und durch die geheime Tür.

3. Level: hier mußt Du als fliegender Mario, wenn Du zu den Stufen am Ende des Levels kommst, einfach von der obersten Stufe nach rechts fliegen. Du wirst einen Raum mit dem geheimen Ausgang finden.



MACRO ZONE:

1. Level: nach der Glocke findest Du eine Plattform, die dahingleitet. Fahre mit ihr, bis Du zu 5 Fragezeichenblöcken kommst, die nebeneinander stehen. Stelle Dich auf die Fragezeichenblöcke und springe nach oben. Es werden 4 Blöcke erscheinen. Über diesen Blöcken befindet sich eine Röhre, die durch Blöcke versperrt ist. Zerstöre diese Blöcke und gehe durch die Röhre. Weiter rechts findest Du den Ausgang.

TREE ZONE:

2. Level: gehe direkt nach der Glocke die breite Schleimspur hinunter, an den drei Schildkröten vorbei und rechts durch die Röhre. Hole Dir bei den Fragezeichen die Hasenohren, fliege damit ganz nach oben und hole Dir das Extraleben. Nun durch die Röhre nach oben gehen, nach links, durch den Schleim ganz nach oben gehen, nach links über die Schildkröte fliegen, landen, springen und nach rechts zum Sonderausgang weiterfliegen.

TURTLE ZONE:

2. Level: nach Beginn nach unten, nach rechts, nach unten, nach rechts, vor der Kanone nach oben und dann nach links. Nun kommt man zu einem Eingang, durch den man nur gehen kann, wenn Mario klein ist. Man geht durch und dann durch die Röhre nach oben. Jetzt den langen Gang nach rechts zum Geheimausgang.

MARIO'S TOP TIPS

CHOPLIFTER II

RESCUE SURVIVE

™

Für alle, die bei diesem spannenden Hubschrauberspiel noch Probleme haben, gibt es hier einige Paßwörter:

Stufe 1-2	SKYHPPR
Stufe 1-3	LKYBYSS
Stufe 2-1	CHPLFTR
Stufe 2-2	BYMSFWR
Stufe 2-3	RGHTHND
Stufe 3-1	GDGMPLY
Stufe 3-2	TRYHRDR
Stufe 3-3	SPRYSKS
Stufe 4-1	CMPTRWZ
Stufe 4-2	CHPYBYS
Stufe 4-3	VRYHPPY
Stufe 5-1	GMBYQZD

Dr. Franken

Versuche diese beiden Codes, sie könnten Dir Glück bringen:
VKFN! J8*05 XF01G
237N5 N205L F22S0

MEGAMAN MEGAMAN 2

Wenn Du Dr. Wily gegenübertreten willst, gib folgenden Code ein:
A2 A3 B4 C2 C3

Weitere Codes

Elecman
A2, 4, B3, D1, 2

Fireman
A2, 3, C1, D2, 3

Iceman
A1, B4, C1, D2, 3

Cutman
A2, 3, B4, C2, 3

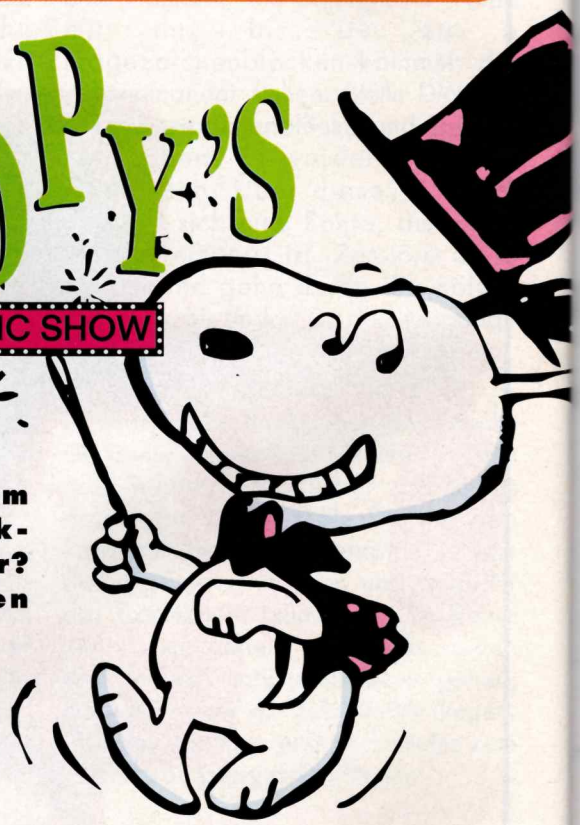
+Airman A2, B1, B3, B4, C3, D2, D4
+ Needleman A1, A3, A4, B3, C1, C4, D1, D2, D4
+ Clashman A2, B1, B3, B4, C3, D1, D2, D4
+ Metalman A2, A3, B1, C3, D1, D2, D4
+ Woodman A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4
+ Hardman A1, B3, C1, C2, D1, D4
+ Magnetman A3, A4, B1, B3, C1, C2, C4, D1, D3
+ Topman A1, A3, A4, B3, C1, C2, C4, D1, D3

Solomons' Club

Hier einige Codes zur Hilfe für den kleinen Zauberer:

Level 1-5	RQJSJJJJ
Level 1-10	RYSY?JJ?
Level 2-5	JZ4JSJJJ
Level 2-10	6ZYSYJJ?
Level 3-10	XZZ7SY88
Level 4-10	K3ZZY5Y8

SNOOPY'S MAGIC SHOW



Wer kommt bei diesem lustigen Zeichentrick-Abenteuer nicht weiter? Dir kann geholfen werden:
Stufe 20: XQ1A
Stufe 35: TTOT
Stufe 40: BTND
Stufe 50: V5K2

BUBBLE BOBBLE

Level 96: BGL3
Level 97: VLLD
Level 98: VGLD
Level 99: KLLD
Level 100: KGLD

BATTLETOADS *in* RAGNAROK'S WORLD

Die Battletoads sind ja bekanntlich nicht so, daß sie Verantwortung von sich weisen und stürzen sich deshalb wieder einmal mit dem Kopf voraus und voller Elan in ihr Abenteuer in Ragnarok's World. Sie müssen sich wieder der Schlauheit und der berechnenden Bosheit der Dunklen Königin stellen, die irgendwo auf diesem dunklen und gefährlichen Planeten versteckt ist.

PLAN A

Die Battletoads wurden von ihrem Mentor Professor T-Bird gut organisiert und haben ihren Angriff auf Ragnarok sorgfältig geplant. Wir wollen Dir durch Plan A helfen, denn die Toads springen direkt in den Kern der Action und verschwenden keinen Gedanken an ihr eigenes Wohlergehen.

DIE OBERFLÄCHE VON RAGNAROK

Auf der Oberfläche des Planeten mußt Du Dir einige kleine Handgemenge mit den Anhängern der Dunklen Königin liefern. Du kannst Deine Gegner über den Kopf aufheben, indem Du Dich neben sie stellst und Knopf B drückst. Drücke nochmals B, um sie fallenzulassen und nochmals B, um sie wegzukicken. Schlage und zerstöre die Walker mit den langen Beinen und wenn sie in Stücken herumliegen, schnappe Dir einen Stock, der eine sehr effektive Waffe für Dich darstellt.

KRATER

Im Krater kommst Du unter heftigen Beschuß vom Kanonenboot der Dunklen Königin. Bleibe auf der Seite und weiche dem Feuer aus. Sobald der Beschuß aufhört, bewege Dich und hole Dir den Felsen, den es fallenläßt und wirf ihn auf den Bildschirm zu. Wiederhole den Vorgang, bis das Kanonenboot zerstört ist.

FELSSPALTE

Die Felsspalte ist bis oben hin gefüllt mit Ärger und je weiter Du mit den Turbo-Kabeln nach unten kommst, desto schneller mußt Du um Dich treten, um all die schrecklichen Dinge zu besiegen, die da auf Dich warten. Du kannst einige sehr nützliche Bonuspunkte machen, wenn Du es schaffst, einen Raben insgesamt siebenmal zu treten. Sobald Du ihn einmal erwischt hast, beginnt er zu fallen, tritt ihn schnell nochmals und er prallt von der Wand der Schlucht ab. Wenn Du einen Raben mit langem Schnabel zerstörst, fällt sein Schnabel ab. Fange ihn, bevor er runterfällt und mache ihn zu einer improvisierten Waffe.

DIE SPEEDBIKES

Das ist einer der herausforderndsten Levels den es für lange Zeit auf dem Game Boy gegeben hat. Du brauchst totale Konzentration, blitzschnelle Reflexe und jede Menge Geduld. Übung ist wichtig und versuche Dir den Kurs so gut wie möglich einzuprägen. Glücklicherweise ist der Kurs in Segmente unterteilt und sobald Du einen Checkpoint passiert hast, kannst Du von diesem Punkt aus weitermachen.

POP

Populous ist das ultimative Götter-Spiel. Du hast die Chance, als Allmächtiger über die ganze Welt zu gebieten. Erlaubst Du Deinen Leuten sich weiterzuentwickeln, oder nimmst Du den leichtesten Weg und läßt das Böse blühen.

Egal, wie Du Dich entscheidest, die folgenden Tips werden Dir bei Deinen Entscheidungen als allmächtiges Wesen sicher weiterhelfen.

Die leichtesten Welten sind die Grasländer. Dort kann man sich ungehindert bewegen und die Bevölkerung wächst schnell.

Das Basisziel jedes Spiels ist es, genug von Deinen Leuten das Land bevölkern zu lassen, um die bösen Kräfte zu besiegen.

Um dieses Ziel zu erreichen, mußt Du das Land glätten, damit Deine Leute Siedlungen bauen können. Sobald Dein Volk ein kleines Dorf aufgebaut hat, solltest Du das Land vier Quadrate im Umkreis auf die gleiche Höhe wie die Siedlung anheben oder absenken. Dadurch können die Menschen eine Burg bauen und die Bevölkerung wächst viel schneller an.

Wenn Du genug Burgen auf Deinem Gebiet hast, setze einen Magneten in die Nähe der bösen Kräfte, um Deine Leute dorthin zu rufen. Sie vermehren sich dann zu einem noch viel größeren Volk. Mache Deinen Anführer zu einem Ritter und lasse ihn den Angriff auf das Böse beginnen. Erschaffe einen neuen Anführer und mache auch ihn zum Ritter. Wiederhole den Vorgang, bis Du ungefähr fünf Ritter hast, die sich durch die Landschaft kämpfen.

Einige Leute wollen nur zu Hause bleiben, wenn Du ihre Häuser zerstörst und dann den Siedlungsbefehl verwendest, sind sie schnell auf der Flucht.

Gehe nun in das Gebiet, wo sich die Bösen am dichtesten angesiedelt haben. Wenn Du dort bist, aktiviere ein Erdbeben. Wiederhole diese Katastrophe in allen dicht besiedelten Gebieten des Feindes. Dadurch schaffst Du Chaos bei Deinen Gegnern und Deine Bevölkerung kann viel schneller anwachsen.

Um Deine Leute schneller über das Land zu verteilen, wähle einige Deiner Burgen, die weit vom Feind entfernt stehen. Senke den Boden rund um diese Burgen ab, dadurch vermehrt sich die Bevölkerung. Setze nun einen Magneten in die Nähe des Feindes und rufe Deine Leute dort hin.

Flaches Land fördert das Wachstum.

Halte das Bevölkerungswachstum weit weg von der Front immer aufrecht, dadurch wird das Verhältnis zwischen Gut und Böse nicht gestört, wenn einige Deiner Leute im Kampf fallen sollten. Versuche Deine Siedlungen immer auf Boden zu bauen, der mindestens drei Blöcke über dem Meeresspiegel liegt. Dadurch umgehst Du die Gefahr einer Überflutung, speziell in den höheren Levels.

ULOUS

Um eine Welt zu beenden und in die nächste weiterzukommen, versichere Dich, daß die Zahl der guten Bevölkerung höher ist, als die der bösen. Mache eine große Anzahl der Männer zu Rittern und rufe dann nach dem Armageddon. Dadurch ermöglichst Du beiden Seiten, in die Mitte des Landes zu kommen und dort den Endkampf auszufechten.

TIPS & TRICKS SUPER NES

Die Bösen können Dein Land überfluten, also plane veraus und baue hoch über dem Meeresspiegel.

Erdbeben können große Gebiete im Land der Bösen zerstören, können aber schnell repariert werden, also Vorsicht.

Sümpfe können die Bösen blockieren, aber auch Deine Leute können hineinfallen.

Baue einige Burgen an Verteidigungspunkten und baue Hindernisse, die den Bösen den Zugang erschweren.

Wenn Du Dein Reich in Angriffs - und Verteidigungszonen einteilst, sind die Verluste im Kampf nicht so schwerwiegend.

Ein langer Blick auf den Optionsbildschirm am Beginn des Spiels ist wichtig. Du kannst sehen, ob Wasser für Deine Leule gefährlich ist, ob Sümpfe tief sind und wo die Grenzen der Feinde sich befinden.

Mystic Quest LEGEND

Willkommen in der wunderbaren Welt der Rollenspiele. Wieder einmal begeben wir uns in eine Welt voller Rätsel und komplizierten Labyrinthen, in der alle Teile des Geheimnisses von "Mystic Quest" zusammengetragen werden müssen, um wieder Frieden und Fröhlichkeit ins Land zu bringen. Ein langer und gefährlicher Weg liegt vor Dir, aber Du weißt, daß Du es nur schaffen kannst, wenn Du tapfer gegen die zahlreichen Feinde kämpfst und sie alle besiegst.

Mystic Quest ist eines der größten, komplexesten und damit auch längsten Spiele, die es für das SNES gibt. Wir haben uns deshalb gedacht, daß wir Dir ein bißchen mit Tips für den Anfang weiterhelfen.

FORESTA

Wenn Du dem Zauberer geholfen hast, den Stein wegzuschaffen, wird er Dich belohnen, wenn Du in der Stadt in sein Haus kommst (anderen zu helfen zahlt sich eben aus). Er teilt Dir mit, daß Du den Inhalt der Schatztruhe im hinteren Teil des Hauses haben kannst. Um dorthin zu gelangen, gehe aus dem Haus und nach Norden über die Brücke auf die andere Seite des Flusses. Springe über die Steine, um zur Hintertür des Hauses zu gelangen. Räume die Truhe leer und schiebe das Faß in der Mitte nach links und das zweite Faß nach unten, um das Haus auch wieder verlassen zu können.

DER BÖSE BAUM

Den bösen Baum, über den Dir Kaeli etwas erzählt hat, findest Du am Nordrand des Waldes. Du kannst ihn kaum verfehlen, denn er ist leuchtend orange und befindet sich hinter zwei Schleimmonstern und einem Brownie. Gehe zum Baum und Kaeli wird ihn für Dich fällen. Du mußt nun den Minotaurus besiegen, der anstatt des Baumes erscheint.

AUFBAUFÄHIGKEIT

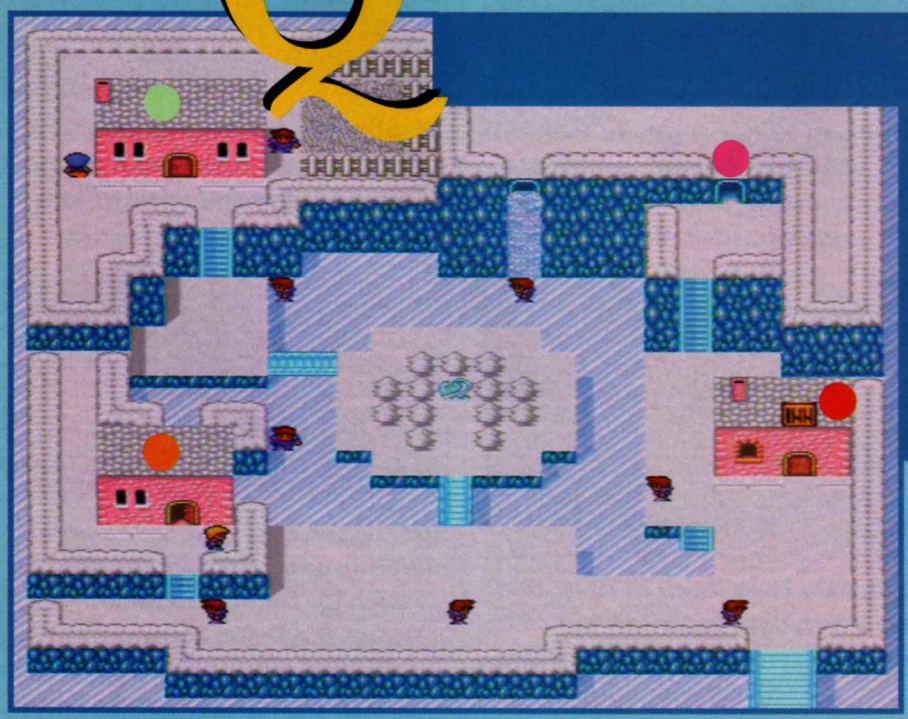
Um Deine Fähigkeiten im Spiel zu verbessern, gibt es kleine grüne Schlachtfelder. Wenn Du dort viele Feinde besiegst, steigt Dein Erfahrungslevel, Du bekommst mehr Lebensenergie und bessere Kraft- und Ausdauerwerte. Nimm aber auf alle Fälle einen Helfer (z.B. Kaeli) mit in den Kampf, sonst hast Du nur wenige Chancen, ihn zu überstehen.

KNOCHENHÖHLE

Wenn Du in der Knochenhöhle bist, werden Dir sicher die riesigen Tierskelette auffallen. Sie dienen als Tunnel durch die Wände, um in tiefere Gefielde der Höhle zu kommen. Manche Skelette haben noch einen Schädel dran. Um diesen zu überwinden, kannst Du Bomben legen, die Du von Tristan bekommst. Sie sprengen Dir den Weg frei. Es gibt in der Höhle auch beweglichen Sand. Vermeide ihn, da er Dich in der Höhle vom rechten Weg abbringt und auf die andere Seite des Bildschirms trägt.

FOKUSTURM

Im Fokusturm findest Du mehrere Türen mit einem Symbol. Wenn Du durch die Türen gehst, bekommst Du tolle Gegenstände. Hinter der Tür mit dem Schwertsymbol findest Du z.B. den Feuerzauber. Mit ihm kannst Du die Tür mit dem Feuersymbol öffnen. Du findest alle Dinge, die Du benötigst, um alle Türen aufzumachen.



Aquaria Karte

- Gehe in den Gasthof, um einige Bomben zu kaufen.
- Die Frau in diesem Haus verkauft Dir einen Stahlhelm.
- In Phoebes Haus kannst Du einige wichtige Gesundheitspunkte sammeln.
- Gehe durch diese Tür, um einen kleinen Jungen mit wichtigen Informationen zu erreichen.

TIPS & TRICKS SUPER NES

Dem erfolgreichsten Film aller Zeiten folgt nun ein Spiel mit dem selben Namen auf den Fuß. Dieses Abenteuer unterliegt der Inspiration der Dinosaurier des Films und ist genauso faszinierend, wie einige der prähistorischen Reptilien, die uns schon im Kino Angst eingejagt haben.

JURASSIC PARK

EIN KLEINER SPAZIERGANG

Der Jurassic Park ist eine wunderschöne Gegend, aber seine Einwohner machen eine Reise durch die Landschaft zu einem extrem gefährlichen Unternehmen. Du mußt den ganzen Park nach Hinweisen und Gegenständen durchsuchen, die Dir helfen, Dein Abenteuer zu verlängern und tiefer in die Geheimnisse des Parks einzudringen. Waffen sind Deine besten Freunde, denn sie ermöglichen es Dir, Dich gegen die wilden Horden von Dinosaurieren zu verteidigen. Das Spiel hat enorme Ausmaße und Du mußt die Dinos davon abhalten, den ganzen Park zu überrennen.

IM PARK

Während Du draußen im Park bist, kannst du laufen, Deine Waffen abfeuern und Dich bücken, um verschiedene Gegenstände einzusammeln. Du siehst die Action aus der Vogelperspektive.

IN DEN GEBÄUDEN

Sobald Du Dich in einem Gebäude befindest, wechselt die Perspektive und Du hast das Gefühl durch eine Brille zu sehen. Du kannst immer noch Deine Waffen abfeuern, aber die Gegenstände, die Du entdeckst, gelangen automatisch in Deinen Besitz, wenn Du darüberläufst.

EIN PRÄHISTORISCHES RÄTSEL

Als Doktor Grant muß Du versuchen, dem Chaos, das die Dinosaurier anrichten, ein Ende zu bereiten, so wie auch den Park und den Rest Deiner Begleiter zu retten.

Stückle die einzelnen Hinweise zusammen und Dein Abenteuer wird sogar noch spannender. Untersuche alles und Du wirst Gegenstände entdecken, die Deine Neugier noch weiter anheizen und die Chancen, das Ende dieses Erlebnisses zu erreichen steigern. Wenn Du klug bist und gute Fortschritte machst, fangen die Dinge langsam an, einen Sinn zu geben und alles wird sich fast von selbst lösen.

Der Park wartet auf Dich...

Verwende Deine Waffen, um Dich selbst zu verteidigen.

Die Säulen können Dir wichtige Informationen liefern.

Finde die richtigen ID Karten.

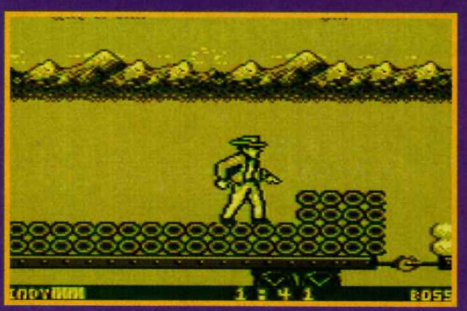
INDIANA JONES and the LAST CRUSADE

Die Höhlen erforschen.

Ducke Dich.

Stehe auf und schlag zu.

Nun bewege Dich weg.



Laß den Zug die Arbeit machen.

Die tollen Abenteuer des unerschrockenen Dr. Jones gehen in diesem neuen Actionspiel weiter. Du mußt Indiana durch gefahrvolle Levels begleiten auf seiner Suche nach dem Heiligen Gral.

Die letzte Verteidigungslinie

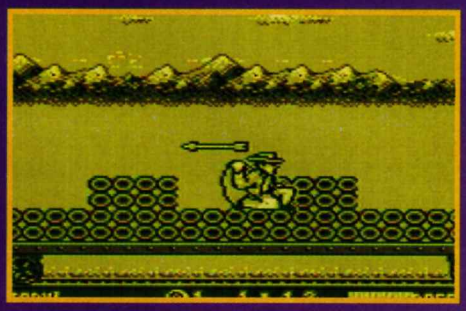
Sobald Du einen Level erfolgreich abgeschlossen hast, mußt Du Dich einem Endlevelboß stellen, der Deine Geschicklichkeit und Dein Timing bis ans Limit herausfordern wird. Der beste Weg, um diese Bosse zu überwinden ist, ihre Bewegungsmuster herauszufinden, denn sonst kann die ganze Übung ziemlich frustrierend und extrem schwierig werden.

Die Höhlen untersuchen - Der keulenschwingende Kerl

Bevor Du den ersten Level beenden kannst, mußt Du Dich mit einem ziemlich großen Kerl abgeben, der eine riesige Keule herumschwingt. Zuerst schlägt er mit dem Holz auf den Boden der Höhle, wodurch Felsbrocken von der Decke herunterfallen, also achte auf Deinen Kopf. Um ihn zu schlagen, mußt ihm relativ nahe kommen (aber nicht zu nahe) und Dich ducken. Warte, bis er die Keule auf den Boden schlägt, dann stehe auf, bewege Dich auf ihn zu und schlage ihn zweimal. Gehe dann schnell wieder weg und ducke Dich nochmals, bevor er mit der Keule ausholt. Wiederhole diesen Vorgang, bis er besiegt ist, aber denke daran - komme ihm nicht zu nahe, denn Kontakt mit ihm, zieht Dir wertvolle Energie ab.

Entkommen auf dem Zug - Apachenpfeile

Hier mußt Du gefährlich von einem Waggon zum nächsten springen und erfolgreich das Ende des Zuges erreichen. Dort steht Dir noch eine Aufgabe bevor, um den Level zu beenden - und zwar in Form eines zornigen Burschen, der mit Pfeil und Bogen bewaffnet ist. Der ist etwas schwieriger zu besiegen, als der letzte Endboß und Dein Timing muß dabei nahezu perfekt sein. Bewege Dich auf dem Waggon nach vorne, bis Du den Feind sehen kannst. Nun ducke Dich in den Zwischenraum und verwende Deine Peitsche, um ihn dreimal zu treffen, solange er steht. Dann duckt er sich, also drehe Dich rasch um und hüpfe auf den Vorsprung hinter Dir. Die Pfeile, die der Indianer in geduckter Position abschießt, rasen auf Deine Füße zu, also springe nach oben und wieder zurück. Ducke Dich dann wieder und schlage ihn mit der Peitsche. Wiederhole diesen Vorgang. Bewege Dich schnell und vorsichtig - auf diese Weise wirst Du die Bedrohung bald vernichtet haben.

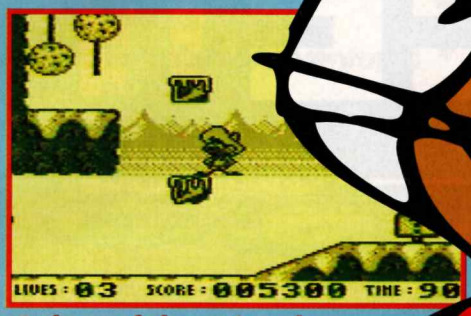


Ducke Dich und schlage den Indianer.

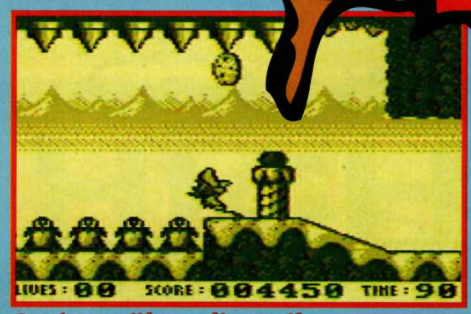
Weiche nun seinen Pfeilen aus.

TIPS & TRICKS GAME BOY

Lande viermal auf dem Walroß.



Gehe auf dem Eis sehr vorsichtig.



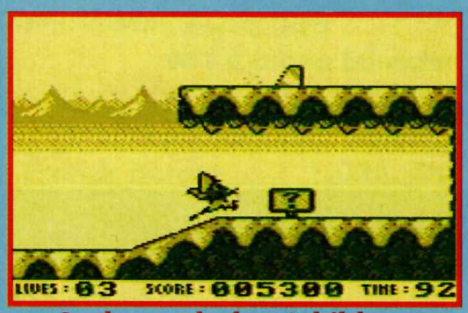
Springe über die Reihen von Pinguinen.

Speedy Gonzales scheint Euch einige Probleme zu bereiten. Nachdem wir uns mit der flotten mexikanischen Maus unterhalten haben, können wir Euch einige Tips geben, wie ihr ihm helfen könnt, seine Freunde zu retten.

Wenn Du zu einer Reihe Pinguine unter einer Reihe von Stacheln kommst, springe einfach auf sie zu. Auf diese Weise wirst Du nicht in die Spitzen über Deinem Kopf katapultiert.

Immer, wenn Du zu einem Gewässer kommst, solltest Du Dich einfach hinstellen und warten, denn normalerweise kommt bald ein Wal vorbei, der Dich mit zur anderen Seite nimmt.

SPEEDY GONZALES



Suche nach den Schildern.

Achte auf die Schornsteine.

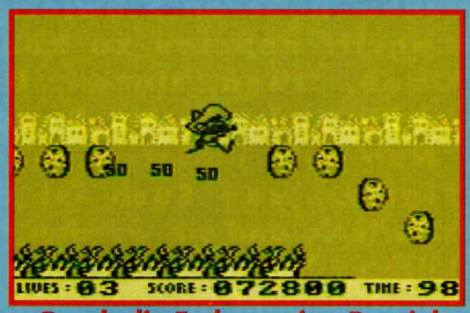
Solltest Du jemals an einen Punkt kommen, an dem es nicht mehr weiterzugehen scheint, schau Dich nach einem Schild in der Nähe um, denn die aktivieren meistens Gegenstände, die es Dir dann erlauben, weiterzugehen.

Auf den Stufen mit Eisblöcken, solltest Du nicht zu lange auf diesen stehenbleiben, denn sie haben die schlechte Angewohnheit zu verschwinden.

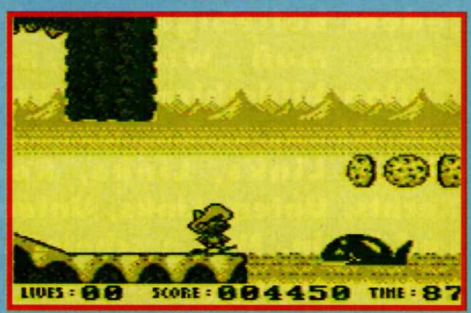
Um den Walroß-Boß am Ende des ersten Levels zu besiegen, mußt Du vier Mal auf ihn springen, dann bist Du der Gewinner.

In der Mexiko Zone mußt Du die Federn gut ausnützen, um über die tödlichen Flammengruben zu gelangen. Nimm Dich auch vor den weißen Sandblöcken in acht, denn die brechen ähnlich wie die Eisblöcke im vorhergehenden Level, unter Deinen Füßen weg.

Wenn Du über die Hausdächer marschierst, behalte immer die tödlichen Rauchwölkchen im Auge, die aus den Schornsteinen steigen.



Durch die Federn wirst Du viel schneller.



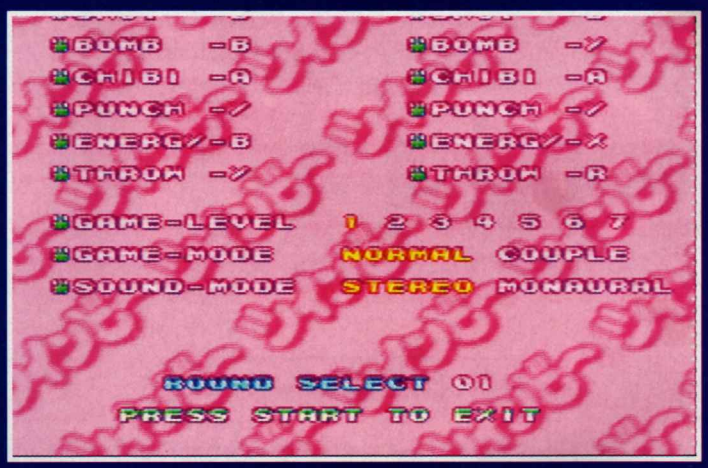
Auf den nächsten Wal warten.

TIPS & TRICKS SUPER NES

POP N' TWINBEE

Wir haben hier einige Cheats, die Dir helfen werden, dieses nette kleine Ballerspiel erfolgreich zu beenden.

Es scheint so, als ob einige Leute das Spiel lieber viel schwieriger gestaltet hätten. Nun, hier ist die Lösung für alle Eure Wünsche. Zuerst mußt Du in den Optionsbildschirm gehen. Sobald Du dort bist, gib den folgenden Code ein, um das Spiel auf einem höheren Schwierigkeitsgrad in Angriff nehmen zu können. Drücke Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B und A.



Nun zum anderen Ende der Skala. Einigen von Euch ist das Spiel zu schwierig und sie würden es gerne etwas leichter haben. Es ist auch möglich, eine Levelauswahl anzusteuern. Wenn Du den folgenden Code eingibst, kannst Du auf jedem beliebigen Level spielen. Der Code muß wie vorher auf dem Optionsbildschirm eingegeben werden. Gib Oben, Links, Oben, Links, Oben, Links, Links, Links, Rechts, Rechts, Rechts, Unten, Links, Unten, Links, Unten und B ein. Nun erscheint unten auf dem Bildschirm eine Zahl zur Levelauswahl. Suche Dir den gewünschten Level aus und los gehts!

HITLISTEN

SUPER NES

1	Super Mario Kart
2	Starwing
3	Street Fighter II
4	Zelda III
5	Sim City
6	Mario Paint
7	Tiny Toon Adventures
8	Parodius
9	Super Star Wars
10	Mortal Kombat

NES

1	Super Mario Bros. 3
2	Mario & Yoshi
3	Duck Tales
4	Megaman 4
5	F-15 Strike Eagle
6	Yoshi's Cookie
7	Drop Zone
8	The Blues Brothers
9	The Jetsons
10	Gargoyle's Quest

GAME BOY

1	Super Mario Land 2
2	Super Mario Land
3	Duck Tales
4	Asterix
5	Popeye 2
6	Darkwing Duck
7	Yoshi's Cookie
8	The Little Mermaid
9	Mortal Kombat
10	The Empire Strikes Back

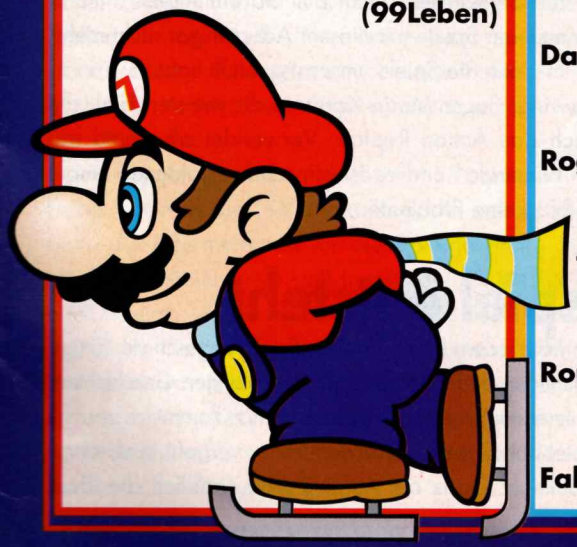
HIGH SCORES

SUPER NES

Addams Family
Martin Schmid 730.980

The Legend of Zelda – A Link to the Past
Marie-Madeleine Gira
Mit 4 Leben beendet

Super Mario World
Patrick Berger 1.024.500
(99Leben)



NES

Super Mario Bros.
Joachim Maderthaner 751.050
Roger Hügi 268.790
Antonio Caccese 598.500

Super Mario Bros. 3
Daniela Ergott 1.400.230
Relix Heine 12.797.000

Duck Tales
Daniela Ergott 12.302.000
Marco Schärer 10.319.000

Kung Fu
Daniela Ergott 2.000.000

Batman
Daniela Ergott 1.200.000

Tetris
Roger Hügi 101 Linien

Guardian Legend
Thomas Frei 9.999.990

Race Drivin'
Rouven Proff 216.364

IronSword
Fabio Farrace 823.058

GAME BOY

Dynablaster
Marco Schügerl 35.773.554

Tetris
Daniela Ergott 649.349
Roger Hügi 89 Linien

Duck Tales
Daniela Ergott 2.823.000

Revenge of the 'Gator
Felix Pronay 1.732.330

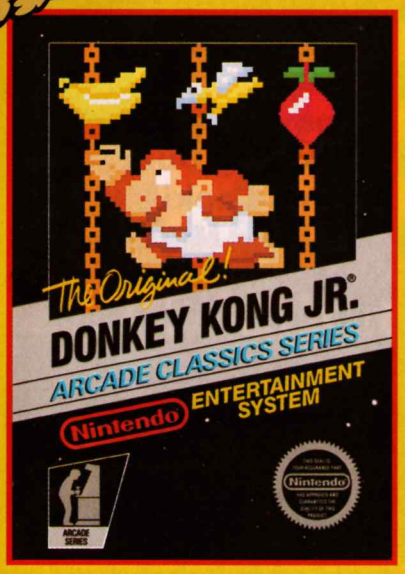
Super Mario Land
Roger Hügi 311.800
Beat Reusser 999.990

Super Mario Land 2
Beat Reusser 99 Leben

Kung Fu Master
Jonathan Nicolas 1.900.549

Robocop
Jonathan Nicolas 23.506

NINTENDO - DIE GESCHICHTE



Die Erfolgsgeschichte von Nintendo beginnt im Jahr 1889 in Kyoto, der früheren Residenzstadt der japanischen Kaiser. Fusajiro Yamauchi gründete ein Unternehmen in dem anfangs nur wenige Mitarbeiter handbemalte Spielkarten herstellten. Der Name dieser Art von Karten ist "Hanafuda". "Hana" bedeutet Blume und "Fuda" ist ein altes japanisches Wort für Karte. Mit diesen Blumenkarten begann also die Geschichte des größten Herstellers für elektronisches Spielzeug. Die Spielkarten hatten am Beginn einen ziemlich schlechten Ruf, denn sie wurden meist von Mitgliedern der japanischen Unterwelt benutzt. Später kaufte sie dann auch die bessere Gesellschaftsschicht und heute werden diese Originalkarten als wertvolle Kunstobjekte gehandelt.

1933 entstand der heutige Firmenname Nintendo (jap. nin = überlassen, ten = Schicksal, do = Laden). Nintendo heißt also übersetzt eigentlich "Überlasse-es-dem-Schicksal-Laden".

1949 starb der Gründervater und sein Enkel Hiroshi übernahm die Firma, die mittlerweile etwas gewachsen war. Eine neue Generation hielt bei Nintendo Einzug und Hiroshi ließ auch Spielkarten mit Disney Motiven drucken.

Den großen Wendepunkt erlebte Nintendo 1970, als man begann, sich mit elektronischem Spielzeug zu beschäftigen und dieses auch in Massenproduktion herstellen konnte. Zuerst gab es einen Vorläufer des NES Zapper und damit entstand das erste elektronische Darts-Spiel. Schon 1977 war Nintendo soweit, daß es den gespannten Fans das erste Videospiel präsentieren konnte. Ein einfaches Tennisspiel, das man an das TV-Gerät zu Hause anschließen konnte. Fast gleichzeitig entstanden in Japan die ersten Münzautomaten mit Videospielen, später auch weltweit. 1980 wurde die Forschung weitergeführt und nun gab es auch ein tragbares Videospielgerät. Das "Game & Watch" ist der Großvater des heutigen Game Boys. Zu den erfolgreichsten Spielen gehörten "Donkey Kong" und "Pipe Jump". Zu dieser Zeit war es absolut nicht üblich, den Spielfiguren Namen zu geben. In Amerika nannten die Fans den Zoowärter aus "Donkey Kong" einfach Mario. Nintendo erkannte die Zeichen der Zeit und "Pipe Jump" hieß sofort nur noch "Mario Bros." Ein Held wurde geboren...

1983 war das wichtigste Jahr für Nintendo, endlich konnte man der Welt das "FamiCom" (Family Computer) präsentieren, einen Videospiel-Computer für die ganze Familie. In den USA und Europa wurde dieses Gerät als NES (Nintendo Entertainment System) auf den Markt gebracht. Das war der Beginn des großen Siegeszuges von Nintendo um die ganze Welt und in die Wohnzimmer der Menschen. 1989 entstand der tragbare Game Boy. 1991 brachte man das SNES (Super Nintendo Entertainment System) mit toller 16-Bit Technologie auf den Markt und die Zukunft wird sicher noch weitere Überraschungen von Nintendo für uns bereithalten!

Adapter zerstört Super NES

Wir erhalten immer mehr Anrufe von Mitgliedern, deren Geräte nach mehrmaliger Verwendung des Adapters (mit dem man amerikanische und japanische Spiele auf unserem Super NES spielen kann) nicht mehr funktionierten. Wir warnen deshalb vor der Verwendung dieses Adapters, weil wir Geräte, die durch ihn zerstört wurden, nicht auf Garantie (also NICHT kostenlos) reparieren. Auch funktionieren die neueren Spiele mit diesem Adapter gar nicht mehr, weil diese Spiele den Adapter erkennen und ihr dann die Spiele umsonst gekauft habt.

Übrigens erkennen die neuen Spiele (Starwing, Super Mario Kart und die meisten Titel, die in den letzten Monaten herauskamen) auch das Action Replay. Verwendet also bitte nur Nintendo-Peripheriegeräte (auf ihnen steht "Nintendo" und es ist ein rundes goldenes Siegel "Seal of Quality" auf der Packung), dann gibt's keine Probleme.

Ein Videospiel entsteht

Immer wieder bekommen wir hier im Club von Mitgliedern Ideen für neue Spiele zugeschickt. Einige davon sind wirklich toll, mit sorgfältigen Zeichnungen und manchmal mit seitenlangen Geschichten. Wir glauben deshalb, daß es viele von Euch interessiert, wie so ein Spiel zustande kommt.

Bevor ein neues Videospiel im Geschäft steht und gespielt werden kann, vergeht eine lange Zeit von der ersten Idee bis zur Serienproduktion. Ganz am Anfang steht natürlich die Idee.

EINES WELTERFOLGES

Das kann eine Figur sein, für die dann eine Geschichte gefunden wird, oder das kann auch eine Geschichte sein, die sich nach und nach mit Spielfiguren bevölkert.

Wenn ein Videospiel entsteht, arbeiten viele verschiedene Teams eng zusammen. Jede dieser Gruppen hat ihre speziellen Aufgaben. Die einen sind die kreativen Ideensprudler, die sich die Geschichten und die Spielfiguren ausdenken. Dann kommen gewissenhafte Programmierer, die die Spiele für die Konsolen programmieren. Gerade zwischen diesen beiden Teams ist die Zusammenarbeit sehr wichtig. Da wird heftig diskutiert und getüftelt, damit möglichst viele der Ideen auch technisch verwirklicht werden können. Es kann nämlich auch vorkommen, daß eine Erfindung technisch nicht umsetzbar ist, oder am Ende auf dem Bildschirm gar nicht so toll wirkt. Gegen Ende der Entwicklung gibt es dann auch für witzige Texter und sprachgewandte Übersetzer viel zu tun.

Wie lange dauert die Entwicklung eines neuen Spieles? Was schätzt Du? Richtig, das kann schon mal ein Jahr oder länger dauern. In dieser Zeit werden die einzelnen Ideen von den Spieldesignern zu einem richtigen Drehbuch ausgearbeitet. Nachdem die Hauptfiguren, die Formen und Farben grob festgelegt sind, beginnt erst die Feinarbeit. Das Drehbuch muß Punkt für Punkt ganz genau eingehalten werden. Nun entstehen die ersten Zeichnungen der Figuren. Jetzt bekommen sie ein Gesicht und alle ihre Eigenheiten auf den Leib geschrieben. Hier bekommen die Figuren nun ihr Aussehen - und zwar alle, vom Hauptdarsteller bis zum Endgegner. Dazu gibt es eine Anekdote von Shigeru Miyamaoto, dem geistigen Vater von Super Mario. Er sagte einmal in einem Interview: "Die Bowser Kinder zum Beispiel, in Super Mario Bros. 3, ähneln frappant den Leuten, die sich das Spiel ausgedacht haben. Eine Art besonderer Anerkennung für die hervorragende Arbeit, die sie geleistet haben. Damit sind sie quasi in die Videospielgeschichte eingegangen."

Die Gruppe, die die Figuren und ihr Aussehen entwickelt, nennt man das Designerteam. Sie liefern den Programmierern die Ideen in Form von Skizzen und genauen Instruktionen. Das können übrigens so große Papierstapel sein, daß man sie gar nicht mehr tragen kann!

Sind Dir schon einmal die kleinen Pünktchen auf dem Bildschirm aufgefallen, aus denen sich schließlich das Bild ergibt? Bei den ersten Videospielen mußten die Figuren und die Bewegungen noch Pünktchen für Pünktchen in die Programmiersprache übersetzt, als Computerprogramm aufgeschrieben und eingetippt werden. Dank der Entwicklung der Technik, wurden einige Schritte nun leichter. Es wurden Hilfsmittel entwickelt, die Zeichungen in Computergraphiken umwandelten. Damit konnten dann Figurenarchive zusammengestellt werden, in denen sämtliche Details jeder einzelnen Figur gespeichert waren und als fertiges Teilchen abgerufen werden konnte. Man kann ein Spiel natürlich nicht einfach aus einer Menge gespeicherter Einzelheiten "zusammenstückeln", aber Spielstellen, wenn zum Beispiel Mario geht, müssen so nicht immer neu programmiert werden. Die Programmierer legen übrigens auch fest, wie die Steuerung über den Controller funktioniert.

Während der ganzen Zeit, in der ein Spiel entsteht, setzen sich die Designer und Programmierer immer wieder zusammen. Das Spiel wird auch ständig wieder getestet, um sicher zu sein, daß es in einem neuen Game nicht harzt. Immer wieder werden einzelne Stellen überprüft, ob sie zu leicht oder zu schwer sind. Wo vielleicht noch ein paar Überraschungseffekte eingebaut werden müssen, oder wo zu viel los ist. Dabei werden auch noch technische Mängel wegprogrammiert und manchmal auch noch ein wenig an der Geschichte poliert.

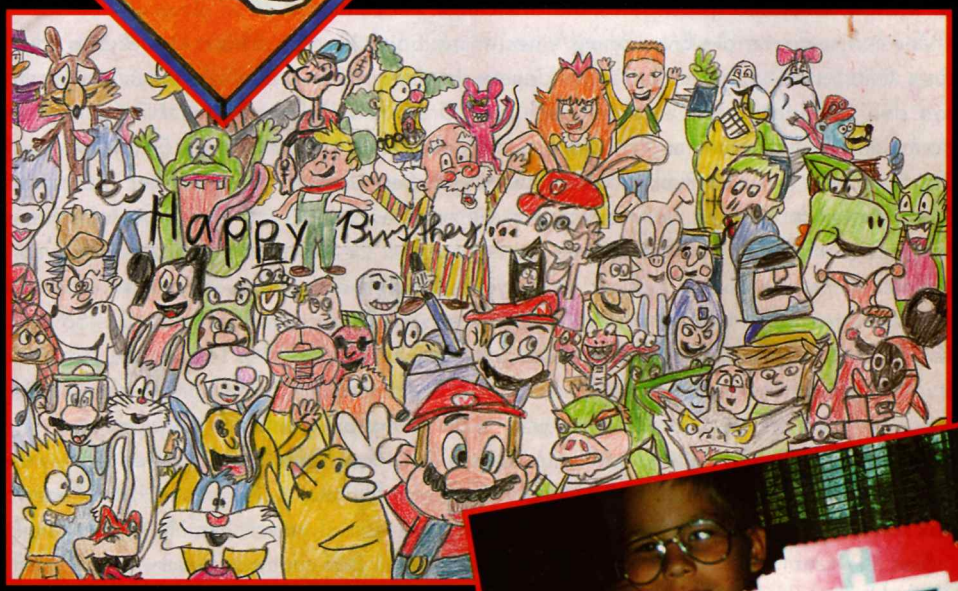
Seit einiger Zeit haben immer mehr Videospielhelden in den Spielen vieles zu erzählen. Dabei kommen die Texter zum Zug, die sich den passenden Bildschirmtext ausdenken und auch die Informationen für die Spielanleitung zusammentragen und aufschreiben. Zur gleichen Zeit kümmern sich bereits die Graphiker um die Gestaltung der Verpackung und auch darum, wie die Spielanleitung aussehen wird.

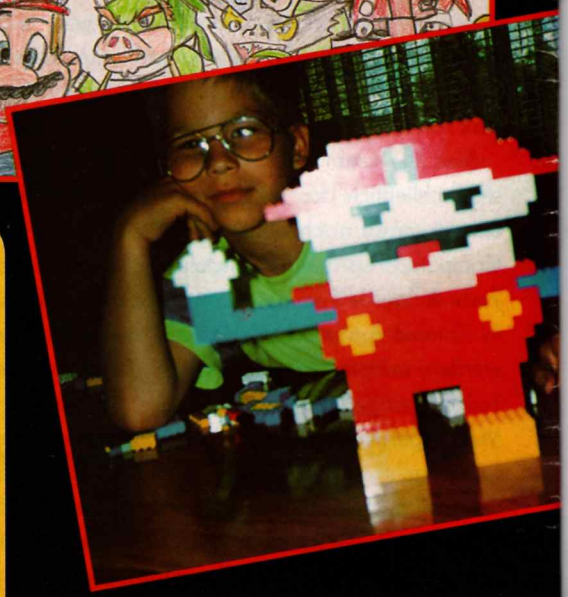
Und wir hier im Club testen die Probemodule und überlegen uns, wie wir Euch das Spiel am besten vorstellen können. Natürlich freuen wir uns immer über die frischen Ideen, die Ihr uns schickt. Nur, seid nicht enttäuscht, wenn eine Idee nicht verwirklicht werden kann. Jetzt, da Ihr wißt, wie aufwendig und schwierig es ist, ein Videospiel herzustellen, könnt Ihr das sicher besser verstehen.

Hallo Super Mario!
Kürzlich habe ich mit einen 4-Spieler-Adapter für meinen Game Boy gekauft. Nun hätte ich Fragen an Dich, was die Bedienung betrifft. 1) Kann man mit dem Adapter auch zu zweit oder zu dritt spielen? Oder muß man zu viert sein? 2) Könntest Du mit bitte eine Liste aller Spiele geben, die man mit dem Adapter spielen kann? So, das waren meine Fragen. Ich hoffe, Du kannst sie mir beantworten. Vielleicht kannst Du meinen Brief ja auch im Club-Heft drucken. Das wäre ein großer Wunsch von mit. So, das war es für heute. Bis bald!
Dein treuer Fan
Stefan Petereder, Ried

Hallo Stefan,
Du kannst natürlich auch zu zweit oder zu dritt mit Deinem 4-Spieler-Adapter spielen. Am meisten Spaß hat man aber zu viert, ganz klar! Folgende Spiele gibt es momentan, die man mit dem 4-Spieler-Adapter spielen kann: F-1 Race, Super R.C. Pro Am, Yoshi's Cookie und das tolle neue Top Ranking Tennis. Es werden laufend neue Spiele für den Adapter entwickelt, Du wirst also auch in Zukunft mit Neuheiten für mehrere Spieler versorgt. Dein Wunsch war uns Befehl und wir drucken hiermit Deinen Brief! Weiterhin viel Spaß beim Nintendo-Spielen.
Dein
Super Mario, Club Präsident

Lieber Mario,
ich finde die Nintendo Hotline ober-cool und noch dazu sehr praktisch. Zum Beispiel hatte ich einmal ein großes Problem bei Tiny Toon. Ich kam immer an der gleichen Stelle nicht weiter. Dann wollte ich anrufen und fragen. Am Anfang war ich ziemlich scheu, aber nach ein paar Sekunden sprach ich wie am Schnürchen und der nette Mann wußte gleich, was für ein Problem ich hatte und erklärte es mir. Als ich es versuchte, klappte es. Ich bin fasziniert von der Nintendo Hotline. Mario, es grüßt Dich Dein Mitglied
Marc Micoli
Zuzgen





Hier eine Geschichte von Robert Wurm, die uns so gut gefallen hat, daß wir sie einfach abdrucken müssen!! Vielen Dank Robert, wenn Du wieder eine so tolle Geschichte auf Lager hast, schreibe uns doch einfach wieder!!

Doppelgänger

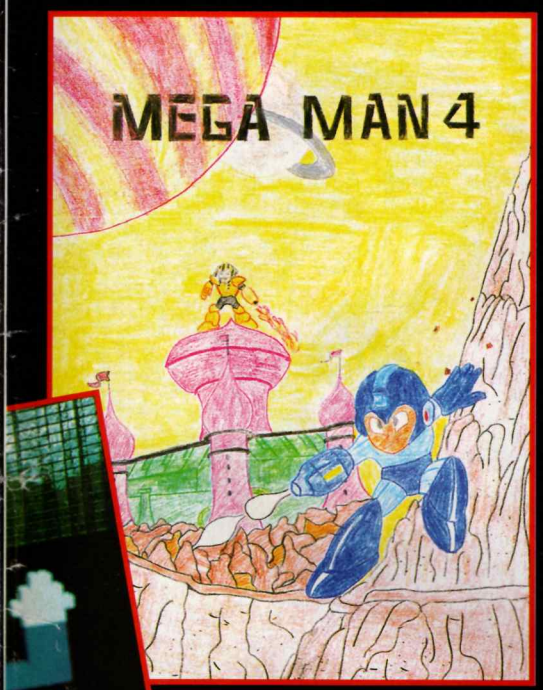
Es war ein schöner, friedlicher Tag, als Mario die Idee hatte, zu Dr. Right von Mega Land zu gehen. Also packten sie sich ein paar Jausenbrote ein und gingen los. Als Mario, Luigi und Toad eine Weile gegangen waren, tauchte plötzlich eine Armee Shyguys auf. Mario und Luigi holten ihren Saugstampfer aus der Hose und schleuderten ihn zu den Shyguys. Aber die wichen aus und starteten eine Gegenattacke. Jetzt blieb unseren Freunden nur noch die Flucht. Sie liefen so schnell sie konnten zu Dr. Rights Labor. Er öffnete die Tür und warf den Verfolgern eine Bob-Ombe nach. "Puff", machte es und die Shyguys flüchteten. Vor lauter Lachen stolperte Mario und fiel auf einen Schalter. Ein Blitz schnellte vor und traf Mario und Luigi. Dann stürzten sie zu Boden. Dr. Right holte einen Eimer Wasser und schüttete es auf die beiden Klempner. Eine Rauchwolke stieg auf und als sich der Rauch verzogen hatte, sahen Mario, Luigi und Toad und Dr. Right zwei Gestalten aus dem Fenster hüpfen. Am Abend verabschiedeten sie sich dann von Dr. Right und gingen zurück zum Schloß. Dort angekommen erlebten sie eine riesige Überraschung. Ganz Mushroomland war überflutet und mitten im Wasser gingen kleine Pilze mit Protestschildern herum. Auf den Schildern stand "Nieder mit Mario und Luigi". Dann packten sie die beiden Klempner und schleppten sie vor Gericht. Der Richter sagte: "Mario und Luigi! Ihr werdet angeklagt, ganz Mushroomland überflutet zu haben!" Plötzlich gellte von draußen ein Schrei los. Alle liefen nach draußen und mit großem Entsetzen mußten sie feststellen, daß vor der Tür noch zwei Mario-Brüder standen. Nun wußte keiner, wer die echten Brüder waren. Nur der Richter hatte eine Idee. Er ließ 50 Teller Spaghetti herbringen und dann sagte er: "Wer hier die meisten Spaghetti ißt, die sind dann die echten Mario-Brüder!" Und schon fingen sie an zu essen. Nach einer Weile lösten sich die Doppelgänger auf. Aber Mario und Luigi aßen noch immer weiter. Als sie fertig gegessen hatten, behoben sie den Schaden, den die Doppelgänger hinterlassen hatten. Und alle waren wieder glücklich, die echten Mario Brothers bei sich zu haben!

Lieber Mario!
Mit dir fängt alles an, weil ich ohne dich nicht leben kann. Koopa ist ein schlimmer Herrscher, macht Mario das Leben schwer. Koopa ist ein Bösewicht, und er hat ein schlimmes Gesicht. Koopa ist sehr doof, da gibt ihm Mario n'en Stoß. Doch du bist die Nummer 1 und hast in Koopa einen Feind. Viele Grüße von Marco und Seppi Ellmer, Radstadt

Hallo Marco und Seppi,
vielen Dank für Euer tolles Gedicht. Wir drucken es sehr gerne ab. Wenn Ihr wieder einmal so tolle Ideen habt, schreibt uns wieder, wir freuen uns über Eure Post! Noch viel Freude bei uns im Club Nintendo!
Euer
Super Mario, Club Präsident

Magazin

Hallo Marc!
Vielen Dank für Deinen wirklich freundlichen Brief. Ich freue mich, daß der Spielberater von der Hotline so nett zu Dir war. Weißt Du, Marc, es ist den Hotlinern schon bewußt, daß viele, die hier anrufen, sonst nicht viel telefonieren. Manchmal sind die Anrufer dann schüchtern und manchmal bringen sie im ersten Moment kein Wort heraus. Da wir alle das auch schon selbst erlebt haben, versuchen wir den Anrufern die "Angst" zu nehmen. Ich bin froh von Dir zu hören, daß das auch klappt. Daß Du uns geschrieben hast, finden wir besonders toll. Denn so sind wir sicher, daß wir auf dem richtigen Weg sind. Also, bis zum nächsten Anruf dann!
Dein
Super Mario, Clubpräsident und das Team



Karol Sibielak hat uns ein Gedicht zugeschickt, das uns sehr gut gefallen hat! Vielen Dank! Wir drucken es natürlich gerne ab und hoffen, daß Ihr auch viel Spaß daran habt.

Die Ruhepause

Eine Gestalt, sie regt sich nicht, Sie liegt nur da im Sonnenlicht. Sie schläft und träumt den süßen Traum, Von Erdbeereis und Obersschaum.

Doch lange wird er nicht mehr liegen, Die Sonne wird ihn nicht mehr wiegen, Denn bald wird er sich stellen müssen, Auf meinem Game Boy mich zu begrüßen.

Das Abenteuer, das er dann hat, Schlägt jedes andere Schachmatt. Und nach dem Spiel sitzt er voll Wonne, Wieder an seinem Platz an der Sonne.

Ja, es ist Mario, von dem ich schreib'. Er, der mit seinem kleinen Leib, Die Gefahren schnell erledigt Und den Gegnern Moral predigt.

Auch wenn der Gegner manchmal gewinnt, Mario nicht blind auf Rache sinnt. Er plant den nächsten Schritt ganz hell Und der Feind begreift es schnell: Es hat keinen Sinn zu kämpfen, Denn Mario würde das schnell dämpfen. Lieber fliehet er sofort, Und Mario läßt ihn dann auch dort.

Doch noch kann er träumen, noch ist es still, Solange ich noch nicht spielen will. Er ruht sich aus, hat keine Eile, Zum nächsten Einsatz ist's noch 'ne Weile.

Und bis dahin, da kann er liegen Und sich an seinen Polster schmiegen...

Hallo Club Nintendo!
Mir ist aufgefallen, daß seit Anfang des Jahres, die Highscores im Club Magazin immer recht mager sind, oder dann aber Punktezahlen auftauchen, bei denen ich selber nur die Augen rollen kann. Was kann ich machen, damit ich auch einmal eine Chance habe?
Peter Schmid Zürich

Hallo Peter,
nun ja, Du hast recht. So ganz glücklich bin ich leider mit den Highscores auch nicht mehr. Zum einen bekomme ich in den letzten Monaten wirklich nicht mehr sehr viele Topzahlen zugeschickt und dann wiederum erhalte ich Traumzahlen, bei denen ich weiß, daß Mogeleien im Spiel sein müssen. Diese drucke ich - wenn ich sie erwische - nicht ab. Denn ich finde schon, daß die Highscores fair entstehen müssen. Was für einen Rat ich Dir geben kann? Im Augenblick habe ich nur einen: spielen!
Dein Super Mario Club Präsident

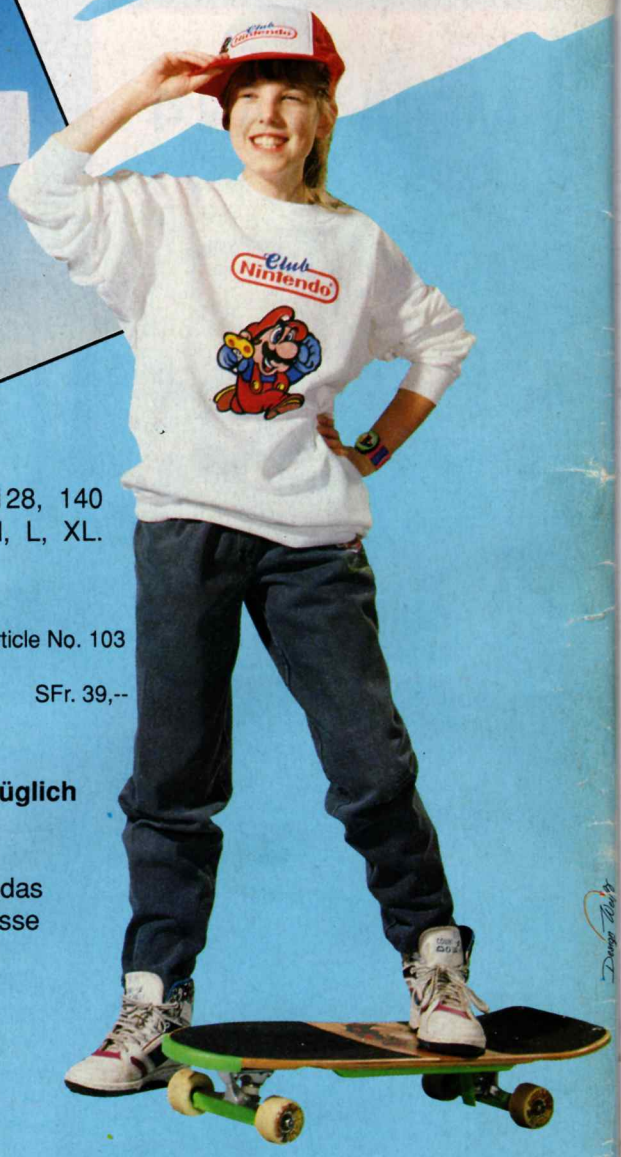
Postgebühr bar bezahlt
55932/0062

Brigitte Balmetzhofer

Thürnlh.str.22/9/7/31
1110 Wien

Hallo Freunde!

Ich habe eine tolle Neuigkeit für Euch alle!!! Ab sofort könnt Ihr bei uns Club Nintendo T-Shirts, Sweater und Baseball-Mützen bestellen!!



Größen: 116, 128, 140
152, S, M, L, XL.

Bestell - Nr./Article No. 101
Baseball-Mütze/Casquette
ÖS 129,-- SFr. 15,--

Bestell - Nr./Article No. 102
T-Shirt
ÖS 199,-- SFr. 24,90

Bestell - Nr./Article No. 103
Sweater
ÖS 349,-- SFr. 39,--

Für Österreich: Alle Preise verstehen sich **inkl.** 20% MWst. und **zuzüglich** einer Versandpauschale von ÖS 49,--.

Trage den Gesamtbetrag Deiner Bestellung auf einem Erlagschein in das dafür vorgesehene Feld ein. Vergiß nicht, Deinen Namen, Deine Adresse und Deine Bestellung (Nummer, Anzahl und Größe) anzugeben. Zahle dann das Geld an:

Stadlbauer Marketing +
Vertrieb Ges.m.b.H.
Club Nintendo Magazinstr. 4
A-5027 Salzburg / Austria
PSK Kontonummer 93.014.515

Für die Schweiz
Zum Preis kommen SFr.5,- -als Versandkostenanteil
Trage den Gesamtbetrag Deiner Bestellung auf einem Erlagschein in das dafür vorgesehene Feld ein. Vergiß nicht, Deinen Namen, Deine Adresse und Deine Bestellung (Nummer, Anzahl und Größe) anzugeben.

Pour la Suisse:
Il faudra ajouter au prix des articles SFr. 5,-- pour les frais de port et d´emballage. Reporte le montant total de ta commande dans la case prévue à cet effet sur le bulletin de versement. N`oublie pas d`indiquer ton nom et ton adresse complète et également dans la case "communication" le numéro d'article et la taille.

Zahle dann das Geld / Payable a :
Waldmeier AG
Nintendo Fan-Club Schweiz
Postfach 4028 Basel
Postcheck-Konto Comptechè que postal: 40-25535-6